

Сетевой Манускрипт

Случайных магических эффектов

Версия 2.00

By Orrex

Безумный преемник предыдущего тома, это издание описывает еще 10 000 хаотичных эффектов, чтобы развлекать, раздражать и причинять неудобства даже самым осмотрительным заклинателям. Больше никогда Маги не выпустят заклинание без забот.

«Хаос приходит снова»

Othello, 3.3

«Таким путём выкладывается безумие; Позвольте мне избежать этого»

King Lear, 3.3

«Но от такой Грубой магии я отказываюсь»

The Tempest, 5.1

«Я всё равно попробую палочку»

Aramander Pothe, Незадолго до его исчезновения.

Перво-наперво!

Этот список описывает 10 000 **всплесков Хаоса**, которые можно рассматривать как вспышки беспорядка, вызванные плохо контролируемым использованием магии. Читателю рекомендуется заменить «Всплеск Хаоса» на более ласкающий слух термин, но я решил их так называть.

Эй, я потратил кучу денег на эти модные новые книги - твой список работает с этими правилами?

Как только возможно, Я делал всплески достаточно универсальными, чтобы они были совместимы практически с любой ролевой системой с незначительная модификациями. Имейте это в виду, позвольте мне прямо заявить следующее: Этот документ явно НЕ соответствует рекомендациям, изложенным в протоколах лицензионного соглашения об открытых играх. Любые совместимости между правилами, содержащимися в этом документе, и правилами этой системы является случайным результатом преднамеренно общий стиль этого документа и не подразумевает какого-либо принятия условий этой лицензии.

Что изменилось в этом издании?

Я попытался опустить ссылки на защищенные авторским правом материалы, в том числе фирменные названия заклинаний. Общие эффекты, такие как «огненный шар» или

«Телепорт» все еще появляется в списке, но эти эффекты настолько распространены в фэнтези, что ни один источник не может действительно претендовать на их владение.

Со временем мне пришло в голову, что версия 1.20 включает в себя сотни эффектов, влияющих на цель, которые, скорее всего, неуместны и бесполезны для игр. Слишком много эффектов воздействуют на книгу заклинаний объекта или его фамильяра, или они связаны с тонкостями восприятия объекта; Я пришел к выводу, что большинство

Всплесков, вероятно, не будут срабатывать против целей, использующих магию, поэтому любой всплеск, который воздействует на такую цель, пропустит метку. Кроме того, поскольку персонажи игроков (далее по тексту РС прим. Переводчика) обычно не имеют доступа к мыслям NPC, часто было бы бессмысленно заставлять цель думать, что он вот-вот взойдет на трон (особенно если цель-орк или тролль, который скоро встретит свою смерть). Лучше сделать поражающие цель всплески более быстродействующими или видимыми для большего удовольствия игроков.

При написании этого издания я намеренно включил в него несколько ссылок на поп-культуру, локальные шутки и несколько общих комментариев. Во всем списке их, вероятно, меньше дюжины, так что они не должны иметь большого значения во время игры. Они все еще воспроизводимы, несмотря на их предмет, но если они действительно разрушают вашу игру, то перебросьте этот всплеск снова.

Что не изменилось?

Мой ум остается таким же ослепительным, конечно, и он сияет от каждой отдельной записи в списке. Кроме того, другие функции остаются в основном такими же, как и в оригинальном издании.

Я снова использовал местоимения "он" и "его" по всему списку, но это сделано для экономии места, а не в качестве комментария к полу, поскольку он относится к всплеску хаоса. Как и прежде, из этого не следует выводить отношение "только для мальчиков"; женщины-заклинатели могут развязать хаос так же легко, как и их коллеги-мужчины.

Другим аспектом, который в значительной степени совпадает, является описание влияющих на область всплесков; в списке по-прежнему используются термины "поблизости", "здесь", "в зоне" и тому подобное. Если диапазон не указан, мастер игры должен принять произвольное расстояние, достаточно большое, чтобы быть интересным, но не настолько большой, чтобы сокрушить мир. Если не указано иное, все влияющие на область всплески следует считать исходящими из центра или из центра на целевую точку предполагаемого заклинания. Термины "целевая точка" и "целевая точка заклинания" используются взаимозаменяемо.

Почему происходят всплески хаоса?

Некоторые предположили бы, что произнесение заклинания аналогично походу к крану для питья воды. Обычный маг похож на нормального человека. Он держит стакан под краном, включает кран, наполняет его до нужного уровня и выключает кран. Просто, эффективно,

и аккуратно. Однако дикий маг так не работает. Вместо этого он разбивает кран молотком, пытается набрать в стакан столько воды, сколько ему нужно, а затем пытается снова

закрывать лопнувший кран. Сложно, неэффективно и хаотично. И очень вероятно, что дикий маг пропитается этим процессом. Так же и с магией. Вместо того, чтобы открыть точный канал для магической энергии, дикий маг разрывает зияющую дыру в реальности и надеется получить определенный эффект. Если он сможет закрыть дыру, отлично. Если нет, то результатом будет всплеск Хаоса.

Что случилось с заклинанием, которое я пытался сотворить?

В предыдущем издании я предложил, чтобы предполагаемое заклинание могло функционировать, если только оно не противоречит прямому всплеску. Теперь я чувствую, что этот подход ошибочен, и предлагаю альтернативу: вероятность успеха заклинания, несмотря на всплеск, равна 10% на уровень заклинателя минус 5% на уровень заклинания. Таким образом, маг 5-го уровня, который запускает всплеск при броске огненного шара, имеет 35% (то есть $(5 \times 10) - (3 \times 5)$) шансов на успех. В противном случае заклинание не срабатывает и теряется из памяти. Не стесняйтесь разрабатывать подобные методы, как вы считаете нужным.

Могут ли обычные маги вызвать всплески Хаоса?

Конечно! В дополнение к диким магическим областям нормальные маги могут вызвать всплески, если они не сконцентрированы во время произнесения обычного заклинания. Хотя маловероятно на низких уровнях, заклинания более высокой силы могут сеять хаос, если их не использовать должным образом. Чтобы представить это, рассмотрим, что заклинание с ошибкой имеет процентный шанс, равный квадрату одного плюс его уровень, чтобы вызвать всплеск. То есть, заклинание 1-го уровня имеет шанс 4% ($1+1$) в квадрате, а заклинание 9-го уровня имеет шанс 100% ($9+1$) в квадрате. Это может быть изменено уровнем мага или некоторым аналогичным значением, как определяет GM.

Получу ли я спасительный бросок?

Это зависит от GM, но я бы был против этого по большей части. Если эффект или вызванное им ограничение игрока фатально не нарушат ход кампании, пусть фишки падают, где могут. Большинство всплесков, в конце концов, обратимы, так что даже самый сварливый игрок может быть успокоен интересным заданием, чтобы удалить эффект всплеска. Сравнительно небольшое количество всплесков вызывает мгновенную смерть, так что бояться нечего, кроме неудобств. Если кто-то явно защищен от эффекта, подобного взрыву пламени, то взрыв можно считать аннулированным.

Описание не давало продолжительности. Как долго длится эффект?

В общем, если продолжительность не указана, то всплеск следует считать постоянным до тех пор, пока он не рассеется. В качестве альтернативы, может быть уместно, чтобы всплеск сохранялся до тех пор, пока будет действовать предполагаемое заклинание, или один раунд на уровень заклинателя-что бы ни было больше. Третья возможность-бросать кости, чтобы определить продолжительность всплеска по очереди, в часах, днях, неделях или еще как-нибудь. Еще один вариант-предположить, что всплеск будет длиться до тех пор, пока не будет выполнено какое-то внешне случайное условие (краткий список возможных условий приведен в конце этого документа). Однако, если взрыв имеет явную продолжительность, то следует предположить, что ничто, кроме Божественного вмешательства или полного желания, не может отменить эффект до этого времени.

Аналогично, если всплеск имеет мгновенную длительность, но постоянный эффект, такой как исчезновение 1D10 пальцев цели, то эффект не может быть рассеян сам по себе; цель может быть исцелена, но нет никакого длительного магического эффекта, чтобы рассеять, поэтому необходимо искать другие средства. Как и в предыдущем издании, любая попытка рассеять всплеск должна рассматриваться, по крайней мере, как попытка рассеять магию, брошенную магом в два раза выше уровня заклинателя, который вызвал всплеск.

Кроме того, следует отметить, что многие всплески производят благоприятный эффект в обмен на высокую цену; если цена отрицается, то и выгода должна быть отрицательной. Например, если заклинатель становится невосприимчивым к болезни, отрезая свои большие пальцы, то он должен потерять этот иммунитет, если его большие пальцы будут восстановлены

Некоторые из них классные, но некоторые просто совершенно глупые. Что это дает?

Вот как это происходит. Список предназначен для добавления интересных элементов в ролевую игру, а не просто для того, чтобы выбить заклинателя из его ботинок или превратить цель в лужу слизи. Конечно, приятно, что цель сжимается до 1/12 его роста, но разве это не более приятно, когда заклинатель думает, что все другие пользователи магии хотят его заполучить? Есть, конечно, куча мощных результатов, но они в конечном счете менее интересны, чем хорошая ролевая игра, требуемая некоторыми другими.

А как насчет всплесков, которые просто не имеют смысла?

Эффекты с невидимыми или неподходящими результатами должны храниться в секрете ГМ (по крайней мере, от персонажей), чтобы сохранить тайну и опасность дикой магии. Если у рыбы увеличены ноги или у воздушного слуги половина тела стала невидимой, игрокам следует сказать, что ничего не происходит. Такое заявление могло бы с таким же успехом означать, что Красный дракон сейчас преследует группу, но еще не находится поблизости. Точно так же отложенный эффект не должен обнаруживаться до тех пор, пока он не произойдет; если заклинатель должен превратиться в утку при следующем полнолунии, пусть он узнает, когда придет время.

Как это устроено?

Он все еще разбит на три основные категории: те, которые влияют на заклинателя, его имущество или его союзников; те, которые влияют на цель, его имущество или его союзников; и те, которые влияют на объекты или существа в окружающей области или самой области. Кроме того, в эту последнюю категорию включены всплески, которые неявно влияют ни на заклинателя, ни на цель, но которые находятся в ожидании некоторого триггерного эффекта, который произойдет позже. Кроме того, я добавил несколько действительно мощных результатов ближе к концу списка, и они, по крайней мере, глобальны по масштабу.

Кажется, здесь есть какое-то дублирование!

Просмотрев версию 1.20, я обнаружил, что дублирование было гораздо более распространено, чем я первоначально предполагал, и я чувствовал, что это обмануло читателя. Некоторые будут возражать, что текущий список все еще имеет много тематических повторений; многие всплески включают цель, извергающую какой-то

маловероятный предмет, или заклинателя постигает неловкая судьба в следующий раз, когда он открывает дверь. Конечно, они в основном повторяются, но каждый результат достаточно различен, на мой взгляд, чтобы считаться отдельным эффектом. Напротив, я знаю по крайней мере одну игровую систему, которая рекламирует свой свод правил, содержащий более двух тысяч заклинаний, но при осмотре можно найти двадцать вариантов огненного шара, молнии, полиморфа и т. д., пока список не сократится до сорока или пятидесяти действительно отличных эффектов заклинаний. С этим списком я думаю, разница гораздо больше.

На что еще годится этот список?

Хотя таблица предназначена для определения всплесков хаоса, она одинаково хорошо служит для создания эффектов волшебной палочки или любого аналогичного хаотического магического бедствия. Если выброшенный всплеск относится к "предполагаемому эффекту заклинания", то GM должен определить, как это применимо, либо выбрав заклинание наугад из репертуара персонажа, либо просто перебросить эффект.

А как насчет другого варианта Гейммастера, кроме этого?

Опцион GM должен быть реализован только в том случае, если всплеск настолько нарушит баланс кампании, что она станет унылой. В попытке ввести реальное качество случайности в дикую магию, эта таблица представляет широкий спектр эффектов. Изменяя бросок кубика в пользу того или иного исхода, GM рискует исключить эту случайность из игры. Поэтому я рекомендую использовать полученный эффект без изменений, когда это возможно. Я подробно останавлиюсь на этом вопросе чуть позже.

Дополнительные замечания по рассмотрению дел о вспышках Хаоса.

Чрезмерный буквализм в интерпретации результата всплеска ничего не дает; если всплеск требует, чтобы бурдюк с водой Заклинателя был наполнен яйцами кальмара, но заклинатель несет флягу, то во что бы то ни стало заставьте всплеск воздействовать на его флягу. Это не является полным оправданием для произвольно дурацкой интерпретации результатов, но оно должно сделать всплески более общеприменимыми.

Осторожное обращение с GM все еще имеет значение. Многие всплески не имеют сразу заметного эффекта; было бы большой потерей для игроков раскрыть природу эффекта до того, как он действительно проявится в ходе игры. По этой причине заклинания, основной целью которых является преждевременное выявление всплеска, должны быть запрещены или, по крайней мере, жестко ограничены. Конечно, полное заклинание желания может сработать, но все, что меньше этого, должно иметь в лучшем случае очень низкую вероятность успеха. То же самое относится к "развеивание хаотического всплеска" или тому подобному; если весь смысл дикой магии состоит в том, чтобы принять опасности и преимущества хаоса, то, где же удовольствие в создании множества защитных сетей и условий для побега? Таких сейфов следует избегать. Или пусть ваши игроки попробуют использовать их, каждый раз вызывая очередную вспышку, пока они не поймут и не откажутся от преследования.

Однако, если вы чувствуете себя особенно милосердным, и, если вспышка имеет постоянный эффект, который может привести к быстрой кончине персонажа, вы можете позволить игроку бросить против интеллекта персонажа, чтобы получить представление о

том, что происходит. Например, если персонаж теряет один хит-пойнт за раунд, пока он не назовет свое имя, успешная проверка интеллекта может вдохновить его на то, чтобы представиться кому-то поблизости, предпочтительно за несколько мгновений до того, как станет слишком поздно! Не применяйте этот метод, если эффект вспышки просто задерживается; он должен использоваться только тогда, когда смерть персонажа неизбежна.

В соответствии с этими же принципами, если восприятие, ориентация или убеждения жертвы изменяются, то, пока они сохраняются, игрок должен действовать так, как будто эти изменения являются полными и естественными для персонажа. То есть, если вспышка заставляет жертву поверить, что его руки сделаны из конфет, то он не захочет, чтобы его убедили в обратном. Это похоже на изменение магического мировоззрения в официальной игре; жертва полностью принимает новое мировоззрение, как будто это его истинная склонность, и он не будет стремиться изменить или отменить изменение.

Этот список отстой еще хуже, чем предыдущий! Кому я должна быть стервой?

Я получил довольно много отзывов по электронной почте о списке v1. 20, и я благодарен всем, кто нашел время, чтобы связаться со мной. Один из наиболее распространенных критических замечаний касался включения технологий, которые некоторым людям просто казались неуместными. В этом списке я уменьшил количество анахроничных объектов и всплесков в надежде уменьшить эту ошибку.

Комментарии и критические замечания по-прежнему приветствуются, конечно. Отправьте их на orrex@excite.com я не могу гарантировать, что отвечу, но, если вам действительно нужно что-то сказать, не стесняйтесь, напишите Мне.

ЮРИДИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Это производное произведение, вдохновленное объемом фолианта случайных магических эффектов B1.20, (авторское право 2001 мной) и в Томе магии, (авторское право 1991 по ЦР). Не предполагается и не подразумевается оспаривание статуса этих или любых других авторских прав.

Список из 10 000 эффектов всплеска Хаоса

Когда персонаж запускает всплеск хаоса, игрок должен бросить 1d10000, а мастер игры должен обратиться к следующему списку. Если неигровой персонаж запускает взрыв, GM должен сделать бросок вместо него. До тех пор, пока результирующий эффект не станет очевидным сразу, персонажи- игроки не должны быть осведомлены о результате.

0001 1d10 пальцев заклинателя превращаются в камень

0002 1d100 пчел роятся вокруг заклинателя в течение нескольких недель

0003 1d100 сверкающих пылинок пляшут вокруг головы заклинателя до самого рассвета.

0004 1d100% тела заклинателя превращается в железо на это количество раундов

0005 1d12 утят считают заклинателя своей матерью

0006 1d4 пальцев заклинателя перемещаются с его левой руки на правую руку

0007 1d4 конечностей заклинателя становятся прочными как сталь

0008 1d4 конечностей заклинателя покрываются рыбьей чешуей

0009 1d4 конечностей заклинателя невидимы

0010 1d8 первичных отверстий заклинателя герметично закрываются

0011 3d10 безобидных комков размером с грецкие орехи покрывают тело заклинателя

0012 3d10 литров оливкового масла льются из ушей заклинателя

0013 4d6 нефункционирующих глаз появляются на лице и голове заклинателя

0014 100-ярдовый радиус вокруг дома заклинателя лишен растительности

0015 В радиусе 2d6 футов вокруг заклинателя образуется яма такой же глубины

0016 Подвал появился в доме заклинателя, пока его (заклинателя прим. Переводчика) не было

0017 Близкий друг заклинателя - ассасин, нанятый, убить его

0018 Отдаленная, но мощная армия объявляет войну заклинателю

0019 Капля крови заклинателя может очистить 1d4 галлона воды

0020 Семья скунсов поселилась в доме заклинателя

0021 Быстро растущий дуб прорастает под домом заклинателя.

0022 Стальной прут длиной в фут проходит полностью через бедро заклинателя

0023 Гейзер временно извергается из одного из карманов заклинателя

0024 Светящийся шар парит над головой заклинателя, пока он невидим.

0025 Сильный ветер дует на заклинателя 1d100 ярдов в случайном направлении

0026 Группа некромантов проявляет интерес к скелету заклинателя

0027 Группа ученых считает, что заклинатель-гость из будущего.

0028 Из каждого уха заклинателя вываливается куриное яйцо.

0029 Огромный воздушный шар в форме заклинателя проплывает над головой

0030 Приказ убить на месте заклинателя был издан для всего королевства.

0031 Большой стог сена падает с неба на заклинателя

0032 Из одного кармана заклинателя вырастает большой дуб

0033 Длинная цепь теперь полностью проходит через туловище заклинателя

0034 Рядом появляется статуя заклинателя в натуральную величину, сделанная из сыра

0035 Магический взрыв взрывается в месте нахождения заклинателя, но он остаётся невредим

0036 Снежный ком падает на Заклинателя и засыпает его по грудь.

0037 Страница выпадает из книги заклинаний заклинателя каждый раз, когда она открывается

0038 Скелет подражает заклинателю, точно повторяя его движения

0039 В доме заклинателя бьет маленький фонтан.

0040 Крепкая сеть падает с неба и опутывает заклинателя.

0041 Водоворот радуг сопровождает любое заклинание, произнесенное заклинателем

0042 Торнадо поднимает Заклинателя и кладет его на крышу ближайшего дома

0043 После ужасающей трагедии, Заклинатель растрчивает добрую волю мира

0044 После каждого заклинания, во рту заклинателя появляется зажженная сигара

0045 После каждого заклинания, камешек падает из каждого уха заклинателя.

0046 После каждого заклинания, муравьи, кажется, вытекают из глаз заклинателя

0047 После каждого заклинания, заклинатель обвиняет кого-то рядом в неприличии

0048 После каждого заклинания, заклинатель, кажется, удивительно уродливым на 1d4 хода

0049 После каждого заклинания, заклинатель, похоже, разлагается

0050 После каждого заклинания, заклинатель кажется сделанным из чистого льда

0051 После каждого заклинания, заклинатель кажется совершенно безумным

0052 После каждого заклинания, заклинатель аплодирует сам себе

0053 После каждого заклинания, заклинатель просит кого-то поблизости не убивать его

0054 После каждого заклинания заклинатель ругает кого-то, стоящего рядом

0055 После каждого заклинания, заклинатель ненадолго кажется гниющим трупом

0056 После каждого заклинания, заклинатель ненадолго оказывается в огне

0057 После каждого заклинания, у заклинателя на короткое время появляется кровотечение из глаз.

0058 После каждого заклинания, заклинатель ненадолго выглядит как фото негатив

0059 После каждого заклинания, заклинатель ненадолго, кажется, противоположного пола

0060 После каждого заклинания, заклинатель ненадолго видит огонь вокруг себя

0061 После каждого заклинания заклинателю на мгновение кажется, что он задыхается.

0062 После каждого заклинания, заклинатель может чувствовать секретные двери для 1d4 раундов

0063 После каждого заклинания, заклинатель не может быть магически исцелен в течение одного часа

0064 После каждого заклинания, заклинатель не может пересечь дверной проем в течении 1d10 раундов

0065 После каждого заклинания, заклинатель танцует, как медоносная пчела

0066 После каждого заклинания, заклинатель испытывает жжение

0067 После каждого заклинания, заклинатель чувствует, как по нему ползают муравьи

0068 После каждого заклинания, заклинатель чувствует себя обязанным вымыть руки

0069 После каждого заклинания заклинатель чувствует себя полностью одиноким и изолированным

0070 После каждого заклинания, заклинатель чувствует себя отвлекаяще голодным

0071 После каждого заклинания, заклинатель чувствует ошеломляющее головокружение

0072 После каждого заклинания, заклинатель чувствует невероятную эйфорию

0073 После каждого заклинания, заклинатель забывает все имена на один час

0074 После каждого заклинания, заклинатель забывает свое имя на один час

0075 После каждого заклинания, заклинатель пылает адским огнем

0076 После каждого заклинания, заклинатель рычит, как бешеная собака

0077 После каждого заклинания, у заклинателя появляется краткое видение какой-то далекой земли

0078 После каждого заклинания, заклинатель испытывает сильную тягу к веткам и коре

0079 После каждого заклинания, заклинатель с вероятностью 5% будет поражен молчанием

0080 После каждого заклинания, заклинатель с вероятностью 25% ненадолго становится невидимым

0081 После каждого заклинания, заклинатель с вероятностью 30% теряет равновесие.

0082 После каждого заклинания заклинатель с вероятностью 60% будет махать руками

0083 После каждого заклинания, заклинатель боится своего собственного имени

0084 После каждого заклинания, заклинатель становится волосатым, как обезьяна, на один час

0085 После каждого заклинания, заклинатель получает базовый КД (Класс Доспехов) равный нулю на 1d4 раунда

0086 После каждого заклинания, заклинатель слепнет на один глаз на один час

0087 После каждого заклинания, заклинатель страдает от горя в течение 1d10 раундов

0088 После каждого заклинания, заклинатель слепнет на один глаз на час

0089 После каждого заклинания, заклинатель бесприсветно пьян на протяжении 1d4 раундов

0090 После каждого заклинания, заклинатель становится невосприимчивым к дробящему в течение 1d4 раундов

0091 После каждого заклинания, заклинатель становится невосприимчивым к ракетному обстрелу в течение одного раунда

0092 После каждого заклинания, заклинатель становится интенсивно магнитным в течение 1d8 раундов

0093 После каждого заклинания, заклинатель становится матово- черным на 1d4 раундов

0094 После каждого заклинания, заклинатель внезапно оказывается лицом к истинному северу

0095 После каждого заклинания, заклинателя терзает экзистенциальный ужас

0096 После каждого заклинания, заклинатель выглядит как труп на 1d4 раундов

0097 После каждого заклинания, заклинатель издает короткие лающие крики

0098 После каждого заклинания, заклинатель сочится сладко пахнущим маслом в течение 1d4 раундов

0099 После каждого заклинания, заклинатель полиморфирует на очень короткое время

0100 После каждого заклинания, заклинатель пахнет алкоголем в течение 2d6 раундов

0101 После каждого заклинания, заклинатель обильно пускает слюни

0102 После каждого заклинания, заклинатель кажется замкнутым и подавленным

0103 После каждого заклинания, заклинатель трясется, как тряпичная кукла, в течение 2d4 секунд

0104 После каждого заклинания, заклинатель бесконтрольно дрожит на протяжении 1d4 раундов
0105 После каждого заклинания, заклинатель сжимается на 10d10% на 1d4 раунд
0106 После каждого заклинания, заклинатель сжимается на 50%
0107 После каждого заклинания, заклинатель сильно пахнет скипидаром
0108 После каждого заклинания, заклинатель испытывает краткие видения кровавой бойни
0109 После каждого заклинания, заклинатель испытывает дезориентирующее головокружение
0110 После каждого заклинания заклинателю кажется, что он тонет
0111 После каждого заклинания, заклинатель думает, что его одежда горит
0112 После каждого заклинания, заклинатель трубит, как слон
0113 После каждого заклинания, заклинатель совсем ненадолго исчезает
0114 После каждого заклинания одежда заклинателя стареет на 1d100 лет
0115 После каждого заклинания, одежда заклинателя наполняется зеленым дымом
0116 После каждого заклинания, глаза заклинателя ненадолго удваивались в размерах
0117 После каждого заклинания, лицо заклинателя выглядит на 50 лет старше
0118 После каждого заклинания, ноги заклинателей покрываются пеплом
0119 После каждого заклинания, у заклинателей волосы вырастают на два дюйма
0120 После каждого заклинания, руки заклинателя отображают классические клейма
0121 После каждого заклинания, руки заклинателя бешено испускают пар
0122 После каждого заклинания голова заклинателя поворачивается на 360° на шее, невредимая
0123 После каждого заклинания голова заклинателя становится невидимой на 1d4 раунда
0124 После каждого заклинания сердце заклинателя громко стучит
0125 После каждого заклинания левая рука заклинателя на час превращается в камень
0126 После каждого заклинания книга заклинаний заклинателя пульсирует глубоким красным светом
0127 После каждого заклинания сила заклинателя уменьшается вдвое на один час
0128 После каждого заклинания сила тяжести на короткое время удваивается для заклинателя
0129 После каждого заклинания он хихикает в течение 1d4-1 раундов
0130 После каждого заклинания, свет сияет изо рта заклинателя в течение 1d6 раундов
0131 После каждого заклинания из ноздрей заклинателя выпадают маленькие кусочки льда

0132 После каждого заклинания в воздухе вокруг заклинателя повисает дым
0133 После каждого заклинания камни рядом с заклинателем блестят от слезы
0134 После каждого заклинания солнечный свет причиняет боль заклинателю в течение 1d4 раундов
0135 Алкоголь не оказывает никакого воздействия на заклинателя, но сыр опьяняет
0136 Все священные символы в радиусе 100 ярдов несут изображение заклинателя
0137 Вся одежда Заклинателя окрашена в оранжевый цвет безопасности
0138 Вся одежда Заклинателя все время влажная
0139 Все враги Заклинателя в 100 ярдах исчезнут до рассвета
0140 Все пальцы заклинателя такие же длинные, как и его средний палец
0141 Все пальцы заклинателя чисты как стекло
0142 Все пальцы Заклинателя стали вдвое толще
0143 Все пальцы заклинателя перемещаются на одну руку
0144 Все финансовое богатство Заклинателя появляется на вершине ближайшей горы
0145 Все денежное богатство заклинателя оказалось поддельным
0146 Все имущество Заклинателя стареет на 1d1000 лет
0147 Все имущество Заклинателя перемещено на 4d6 часов в будущее
0148 Все имущество Заклинателя было конфисковано правительством
0149 Все деревья в радиусе 100 ярдов образуют плотный круг вокруг заклинателя
0150 Вся нежить в радиусе 1d4 миль обвиняет заклинателя в своей не жизни
0151 Вся нежить в пределах 1d4 миль мчится к текущему местоположению заклинателя
0152 отныне вся растительность в радиусе 10 миль чрезвычайно токсична для заклинателя
0153 Теперь вся растительность в 100 ярдах невидима для Заклинателя
0154 Все, кто встречает Заклинателя, с вероятностью 50% думают, что он пахнет навозом
0155 Все, кто встречает Заклинателя, с вероятностью 60% считают его ликантропом
0156 Все, кто встречает заклинателя, с вероятностью 60% думают, что он нежить
0157 Все в пределах 10 ярдов от заклинателя обрызгиваются вязкой эктоплазмой
0158 Все в пределах 10 ярдов от заклинателя атакуют его в течение 1d4 раундов
0159 Чередующиеся страницы книги заклинаний нерушимы
0160 Точная иллюзия заклинателя копирует его движения на расстоянии одной мили
0161 Иллюзорная статуя заклинателя будет стоять на этом месте в течение одного года

0162 образ бьющегося сердца Заклинателя витает в ближайшем дверном проеме
0163 Изображение головы заклинателя парит над его реальной головой
0164 Образ бьющегося сердца Заклинателя витает над его головой
0165 Любые отречения (Abjurations), которые в настоящее время затрагивают заклинателя, рассеиваются
0166 Любая броня, которую сейчас носит заклинатель, сжимается на 80%
0167 Любая броня, которую сейчас носит заклинатель, исчезает навсегда
0168 Любая стрела, попавшая в заклинателя, расщепляется в течение 1d4 раундов
0169 Все стрелы, поражающие заклинателя, наносят равный урон его лучнику
0170 Любое атакующее заклинание, брошенное заклинателем, с вероятностью 10% подействует на него
0171 Любое атакующее заклинание, наложенное заклинателем, запаздывает на 1d4 раунда
0172 Любая попытка изменить внешность блокирует заклинателя в этой новой внешности
0173 Любая попытка изменить облик заставляет заклинателя забыть свой истинный облик
0174 Любая попытка изменить внешность приведет к старению заклинателя на 1d10 лет
0175 Любая попытка изменить внешность будет иметь лишь частичный успех
0176 любая попытка изменить внешность приведет к тому, что заклинатель пустит корни
0177 Любая попытка изменить внешность оставит его ноги нетронутыми
0178 Любая попытка изменить внешность сделает заклинателя лысым навсегда
0179 Любая попытка изменить внешность сделает заклинателя бесполом
0180 Любая попытка изменить внешность уменьшит заклинателя на 2d10%
0181 Любая попытка изменить внешность приведет к телепортации заклинателя на 1d1000 миль
0182 Любая попытка изменить внешность приведет к телепортации заклинателя в это место
0183 Любая попытка изменить внешность превратит его в 2d12 утят
0184 Любая попытка изменить внешность вывернет заклинателя наизнанку
0185 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в герань
0186 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в обезьяну
0187 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в пеликана
0188 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в пингвина
0189 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в кролика

0190 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в кустарник
0191 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в снеговика
0192 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в ползунки
0193 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в тролля
0194 Любая попытка изменить внешность превратит заклинателя в восковой манекен
0195 Любая попытка прочесть мысли Заклинателя выдает в нем маньяка-убийцу
0196 Любая попытка прочесть мысли заклинателя показывает абсолютную пустоту
0197 Любая попытка использовать веревку вдохновляет заклинателя повеситься
0198 любая попытка использовать веревку оставляет заклинателя безнадежно спутанным
0199 Любая попытка использовать веревку оставляет отвратительные рубцы на теле заклинателя
0200 Любой клинок, который пустил кровь заклинателя, невидим для него
0201 Любой хлеб, который выпекает заклинатель, остается теплым, пока его не съедят
0202 возникает впечатление, что любое здание, в которое входит заклинатель, загорается
0203 Любое здание, в которое входит заклинатель, вышвыривает его с силой
0204 Любая одежда, которую носит заклинатель, невидима для него, пока он носит ее
0205 Любая одежда, которую носит заклинатель, пахнет падалью, пока он носит ее
0206 Все монеты, находящиеся в распоряжении заклинателя, облицованы золотом
0207 Любые монеты, находящиеся в распоряжении заклинателя, становятся медными монетами
0208 Любые монеты, которые сейчас несет заклинатель, растворимы в воде в течение 1d4 недель
0209 Любые монеты, которые сейчас несет заклинатель, воспламеняются и горят, как трут
0210 Любое существо, вызванное заклинателем, выходит из его рта
0211 Любые существа, вызванные рядом с заклинателем, невидимы для него
0212 Любые существа, вызванные рядом с заклинателем, немедленно становятся его друзьями
0213 Любое повреждение против заклинателя перекидываются дважды, применяя более высокое значение
0214 Любое повреждение против заклинателя перекидываются дважды, применяя более низкое значение
0215 Любая магия на основе электричества, используемая заклинателем, выстреливает в него

0216 Любая магия на основе электричества, используемая заклинателем, пахнет озоном
0217 Любой огонь, потушенный заклинателем, вновь разгорается сам по себе 1d4 хода спустя
0218 Любое заклинание на основе огня, используемое заклинателем, имеет только 25% от нормального диапазона
0219 Любые пожары, созданные заклинателем, невидимы в течение 2d6 часов
0220 Любой огонь, зажженный заклинателем, притягивает нежить, как мотыльки к свече
0221 Любой огонь, зажженный заклинателем, звенит, как ветряные колокольчики, пока он горит
0222 Любой огонь, зажженный заклинателем, заставляет тех, кто рядом с ним, казаться нежитью
0223 Все пожары, устроенные заклинателем, не производят никакого тепла
0224 Все пожары, устроенные заклинателем, не производят никакого дыма
0225 Любые пожары, устроенные заклинателем, шепчут ему туманные предостережения
0226 Любая пища, которую теперь несет заклинатель, воспламеняется
0227 Любая пища, которую сейчас несет заклинатель, в 10 раз более питательна
0228 Любая пища, которую сейчас несет заклинатель, превращается в стекло
0229 Любая еда, которую сейчас несет заклинатель, запечатана в герметичные жестяные банки
0230 Любая пища, которую сейчас несет заклинатель, ядовита для дварфов
0231 Любая еда, которую сейчас несет заклинатель, пахнет падалью
0232 Любая пища, которую сейчас несет заклинатель, превращается в лед
0233 Любая пища, которую сейчас несет заклинатель, превращается в железо
0234 Любая еда, которую сейчас несет заклинатель, превращается в крученый сахар
0235 Любые драгоценные камни в распоряжении заклинателя заменяются кусками желатина
0236 Любой молоток, брошенный заклинателем, возвращается в его руку через один раунд
0237 Любая лошадь, на которой ездит заклинатель, не испытывает усталости, пока он едет на ней
0238 Любое разумное оружие, которое сейчас носит Заклинатель, вечно ненавидит его
0239 Любое разумное оружие, увиденное заклинателем, выглядит отдаленно знакомым
0240 Любая магия, в настоящее время влияющая на заклинателя, рассеивается
0241 Любая магия, в настоящее время воздействующая на заклинателя, подавляется до рассвета
0242 Любые магические предметы, принадлежащие заклинателю, появляются в куче неподалеку.

0243 Любые магические предметы, принадлежащие заклинателю, не функционируют в течение 1d10 дней
0244 Любые магические свитки, которые сейчас несет заклинатель, огнеупорны
0245 Любые магические свитки, которые сейчас носят заклинатели, являются подделками
0246 Любые магические свитки, которые сейчас носит заклинатель, слегка испорчены
0247 Любые магические свитки, которые сейчас несет заклинатель, самопроизвольно разряжаются
0248 Любые магические свитки, которые сейчас несет заклинатель, становятся стальными
0249 Любой металлический предмет, переносимый заклинателем, на 90% прозрачен
0250 Любой металлический предмет, переносимый заклинателем, по-видимому, в 10 раз превышает его нормальный вес
0251 Любой металл, который несет заклинатель, превращается в жидкость, подобную ртути
0252 Любой снаряд, выпущенный по заклинателю, с вероятностью 10% взорвется при попадании
0253 Любой снаряд, выпущенный в Заклинателя, получает штраф-3, к попаданию в него
0254 Любой снаряд, выпущенный заклинателем, с вероятностью 10% исчезнет в полете
0255 Любой снаряд, выпущенный заклинателем, уничтожается молнией в середине полета
0256 Любой снаряд, поражающий заклинателя, с вероятностью 10% будет всего лишь иллюзией.
0257 Любая гора более чем в одной миле от Заклинателя невидима для него
0258 Любое заклинание дальнего действия, используемое заклинателем, похоже, исходит из его глаз
0259 Любое заклинание дальнего действия, используемое заклинателем, похоже, исходит от кого-то другого
0260 Любая веревка, которую в настоящее время несет заклинатель, удваивается в длине
0261 Любая веревка, которую в настоящее время несет заклинатель, превращается в плетеную золотую проволоку
0262 Любая веревка, которую теперь несет заклинатель, становится лишенной трения
0263 Любая веревка, которую сейчас несет заклинатель, пропитана ламповым маслом
0264 Любой щит, который держит заклинатель, кажется сделанным из швейцарского сыра
0265 Любой щит, удерживаемый заклинателем, кажется, весит 100 фунтов
0266 Любой щит, удерживаемый заклинателем, получает бонус +1, пока он держит его
0267 Любой щит, удерживаемый заклинателем, является бестелесным в присутствии оружия
0268 Любой щит, удерживаемый заклинателем, непроницаем для магического огня

0269 Любые заклинания, произносимые заклинателем, сопровождаются мерцающими огнями

0270 Любые заклинания, наложенные заклинателем на самого себя, имеют нежелательный эффект

0271 Любые заклинания, наложенные заклинателем на себя, теряют силу после одного раунда

0272 Любые заклинания, наложенные заклинателем в течение последнего часа, отменяются

0273 Любые заклинания, которые заклинатель сейчас запомнил, потерпят неудачу, когда он их применит

0274 Любая нежить в округе атакует заклинателя, но игнорирует всех остальных

0275 Любая нежить в этом районе убегает от заклинателя на 2d10 раундов

0276 Любое дерево в пределах 25 ярдов летит в сторону заклинателя в течение 1d10 раундов

0277 Любой пищащий инструмент, используемый заклинателем, ломается, высыхает и т. д.

0278 Любой, кто попытается ограбить Заклинателя, обязательно должен сообщить ему об этом заранее

0279 Любой, кто пьет зелье рядом с Заклинателем, выглядит как он до самого заката

0280 Любой, кто пьет зелье, уменьшается на 50% на время его действия

0281 Любой человек в присутствии Заклинателя не может использовать чувство направления

0282 Любой в присутствии Заклинателя думает, что он воплощает истинный Север

0283 Любой, кто связан с Заклинателем по крови, невидим для него

0284 Любой убитый заклинателем становится невидимым после смерти

0285 Любой, кто пытается залезть в карман Заклинателя, сжимается на 50%

0286 Любой, кто пытается узнать местонахождение заклинателя, видит его местоположение

0287 Любой добровольно попавший под магию заклинателя обижается на него за это

0288 Любой, кто знает имя Заклинателя, дает ему оскорбительное прозвище

0289 Любой, кто смотрит глубоко в рот Заклинателя, рискует сойти с ума

0290 Все, что выпьет заклинатель, с вероятностью 50% выльется у него изо рта

0291 Все написанное Заклинателем кажется всем остальным тарабарщиной

0292 Артефакты реагируют непредсказуемо, когда заклинатель пытается их использовать

0293 Перед каждым заклинанием заклинатель должен обратиться к кому-то, кого там нет

0294 Перед каждым заклинанием заклинатель должен намочить голову водой

0295 Перед каждым заклинанием заклинатель должен лаять как собака в течение 2d6 секунд

0296 Перед каждым заклинанием заклинатель должен надкусить золотую монету

0297 Перед каждым заклинанием заклинатель должен поносить какого-нибудь бога Хаоса

0298 Перед каждым заклинанием заклинатель должен заявить, что его ботинки слишком тесны

0299 Перед каждым заклинанием заклинатель должен заявить, что он непобедим

0300 Перед каждым заклинанием заклинатель должен громко прочистить горло

0301 Перед каждым заклинанием заклинатель должен признаться в постыдной тайне

0302 Перед каждым заклинанием заклинатель должен признаться, что он шарлатан

0303 Перед каждым заклинанием заклинатель должен хрустнуть костяшками пальцев

0304 Перед каждым заклинанием заклинатель должен бросить на землю золотую монету

0305 Перед каждым заклинанием заклинатель должен дать себе разрешение произнести его

0306 Перед каждым заклинанием заклинатель должен задержать дыхание на 1d10 секунд

0307 Перед каждым заклинанием заклинатель должен проглотить щепотку пыли

0308 Перед каждым заклинанием заклинатель должен оскорбить близкого друга

0309 Перед каждым заклинанием заклинатель должен призвать какое-то чудовищное существо

0310 Перед каждым заклинанием заклинатель должен произнести то, что звучит как пророчество

0311 Перед каждым заклинанием заклинатель должен зажечь небольшую свечу

0312 Перед каждым заклинанием заклинатель должен произнести новую и невероятную клятву

0313 Перед каждым заклинанием заклинатель должен сделать неловкое признание

0314 Перед каждым заклинанием заклинатель должен погладить себя по голове

0315 Перед каждым заклинанием заклинатель должен выдернуть 1d6 волос из своей головы

0316 Перед каждым заклинанием заклинатель должен предсказать, что он умрет к закату

0317 Перед каждым заклинанием заклинатель должен уколоть палец ржавой булавкой

0318 Перед каждым заклинанием заклинатель должен признаться в жажде человеческой крови

0319 Перед каждым заклинанием заклинатель должен признаться в любви к кому-то рядом

0320 Перед каждым заклинанием заклинатель должен пообещать изменить свое имя

0321 Перед каждым заклинанием заклинатель должен снять один предмет одежды

0322 Перед каждым заклинанием заклинатель должен сказать: "магия — это мой бизнес."

0323 Перед каждым заклинанием заклинатель должен сказать: "Боже мой, это полно звезд."

0324 Перед каждым заклинанием заклинатель должен сказать: "пророчество исполнилось."
0325 Перед каждым заклинанием заклинатель должен сказать: "это, вероятно, не сработает."
0326 Перед каждым заклинанием заклинатель должен пролить не менее 1d4 слез
0327 Перед каждым заклинанием заклинатель должен выкрикнуть другое простое число
0328 Перед каждым заклинанием заклинатель должен сломать веточку или что-то подобное
0329 Перед каждым заклинанием заклинатель должен произнести новую и оригинальную рифму
0330 Перед каждым заклинанием заклинатель должен произнести новый и соответствующий каламбур
0331 Перед каждым заклинанием заклинатель должен плохо отзываться о хорошем друге
0332 Перед каждым заклинанием заклинатель должен разорвать один предмет одежды
0333 Перед каждым заклинанием заклинатель должен завязать узел на куске веревки
0334 Перед каждым заклинанием заклинатель должен коснуться своих глаз, ушей и носа
0335 Перед каждым заклинанием заклинатель должен коснуться текущей воды
0336 Перед каждым заклинанием заклинатель должен начертить в воздухе круг
0337 Перед каждым заклинанием заклинатель должен поклясться, что это его последнее заклинание
0338 Полезные магические зелья оказывают противоположный эффект на заклинателя
0339 Куски плоти падают с тела заклинателя, пока он не превращается в голый скелет
0340 Клинки кажутся необычайно тупыми, пока ими владеет заклинатель
0341 Заклинатель случайно создает в своей мастерской смертельную чуму
0342 Заклинатель обвиняет своего ближайшего союзника в его (Заклинателя) убийстве
0343 Заклинатель получает точную копию каждой не магической вещи, которой он владеет
0344 Заклинатель приобретает ликантропию, но только на левой ноге
0345 Заклинатель обретает мастерство в каком-то оружии, которое никогда не будет существовать
0346 Заклинатель обращается ко всем своим знакомым по имени
0347 Заклинатель принимает привычку к ночному самоубийству
0348 Заклинатель принимает универсально непристойный жест в качестве своего фирменного знака
0349 Заклинатель использует причудливые ритуалы, связанные с приготовлением пищи
0350 Заклинатель использует самые строгие стандарты гигиены

0351 Заклинатель принимает какое-то невероятное животное как своего рода спиритический тотем
0352 Заклинатель принимает какой-то сомнительный предмет как своего рода священный символ
0353 Заклинатель принимает следующую религию, с которой он сталкивается впервые
0354 Заклинатель стареет 1d10 лет в час до заката сегодняшнего вечера
0355 Заклинатель стареет 1d10 лет / раунд в течение 2 ходов, а затем возвращается к нормальному состоянию
0356 Заклинатель молодеет на 2d4 года на протяжении этого количества раундов
0357 Заклинатель стареет обычно, но навсегда сохраняет свой нынешний облик
0358 Заклинатель стареет на один год в день, проведенный на открытой воде
0359 Заклинатель стареет на один год за милю, которую он проходит вдали от места активации эффекта
0360 Заклинатель всегда выглядит здоровым и богатым
0361 Заклинатель всегда выглядит болезненным и обездоленным
0362 Заклинатель всегда чувствует себя так, как будто температура сейчас такая же, как в момент срабатывания этого эффекта
0363 Заклинатель всегда платит на 10% больше запрашиваемой цены
0364 Заклинатель всегда видит все вокруг туманным и окутанным туманом
0365 Заклинатель всегда думает, что здесь на пятьдесят градусов холоднее, чем на самом деле
0366 Заклинатель всегда думает, что на лестнице есть еще одна ступенька
0367 Заклинатель и все остальные забывают и не могут определить его возраст
0368 Заклинатель и ближайшее разумное оружие обмениваются личностями
0369 Заклинатель и один из ближайших союзников телепортируются в дом заклинателя
0370 Заклинатель раздражает всех, настаивая на том, что он амбидекстр
0371 Заклинатель выглядит все более дряхлым по прошествии дня
0372 Заклинатель выглядит как голый скелет от пояса и ниже
0373 Заклинатель выглядит как голый скелет от пояса и выше
0374 Заклинатель, по-видимому, находится в полном здравии, независимо от того, насколько сильно он ранен

0375 Кажется, что Заклинатель сильно истекает кровью, когда он находится в помещении

0376 Заклинатель, по-видимому, состоит из полупрозрачного кварца

0377 Заклинатель кажется покрытым уродливой чешуей в течение одного дня в неделю

0378 Заклинатель, похоже, сделан из бесчисленных камней телесного цвета

0379 Заклинатель кажется сделанным из кирпичей до завтрашнего заката

0380 Заклинатель, по-видимому, принадлежит к другому виду во время сна

0381 Заклинатель, кажется, противоположного пола, размахивая щитом

0382 Заклинатель выглядит горящим в то время, как его книга заклинаний открыта

0383 Заклинатель, судя по всему, управляет своим телом из отдаленного места

0384 Заклинатель выглядит нежитью в течение одного часа после каждого приема пищи

0385 Заклинатель выглядит как нежить в присутствии нежити

0386 Заклинатель выглядит выветрившимся как древняя статуя

0387 видимо у Заклинателя из лба торчит железнодорожный штырь

0388 видимо, заклинатель был вырублен из дерева топором

0389 Заклинатель, похоже, был создан из глины детьми

0390 Заклинатель, похоже, был разорван на части и спешно собран заново

0391 Заклинатель кажется сморщенным как изюм после каждого броска

0392 Заклинатель кажется полупрозрачным любому человеку противоположного пола

0393 Заклинатель спрашивает эльфов, могут ли они снабдить его печеньем с помадкой

0394 Заклинатель съел последний паек, который несла его группа

0395 Сегодня утром Заклинатель съел два или три фунта яблочных семечек

0396 Заклинатель пытается выпить каждое зелье, которое он видит

0397 Заклинатель привлекает нежить в любой город, в который он входит

0398 Заклинатель привлекает рьяных подхалимов куда бы он ни пошел

0399 Заклинатель автоматически верит, что его собственные иллюзии реальны

0400 Заклинатель просыпается и обнаруживает, что последние 1d8 часов были всего лишь сном

0401 Заклинатель несет на себе родимое пятно рода могущественных королей

0402 Заклинатель становится беспокояще буйным до самого заката

0403 Заклинатель становится плоским как лист пергамента на 2d6 раунда

0404 Заклинатель становится все более обезьяноподобным с течением дней

0405 Заклинатель становится невидимым для любого, кто успешно очаровывает его

0406 Заклинатель теряется, если он входит в пещеру один

0407 Заклинатель заблудится, если один войдет в лес

0408 Заклинатель становится сильно зависимым от некромантического волшебства

0409 Заклинатель становится сильно зависимым от всплесков Хаоса

0410 Заклинатель становится плотно приклеенным к следующему стулу, в котором он сидит

0411 Заклинатель теряет сознание, когда становится невидимым

0412 Заклинатель становится ужасно больным, если он ест у костра

0413 При виде святой воды заклинатель заметно волнуется

0414 Заклинатель начинает молодеть, один год за раунд

0415 Заклинатель начинает расти на один дюйм в неделю

0416 Заклинатель начинает свои разговоры с оскорбительного комментария

0417 Заклинатель начинает походить на следующего человека, который к нему прикоснется

0418 Заклинатель начинает поклоняться своей книге заклинаний принося всеожожения

0419 Заклинатель считает, что ближайшая овца — это его полиморфированная истинная любовь

0420 Заклинатель ненадолго становится полупрозрачным после произнесения заклинания

0421 Заклинатель горит убийственной яростью всякий раз, когда его бьет магией

0422 Заклинатель может изменить свой вес до 50% по желанию

0423 Заклинатель всегда может почувствовать свое местоположение относительно места активации эффекта

0424 Заклинатель может казаться на 50% толще по желанию

0425 Заклинатель может оценить драгоценные камни, испробовав их на вкус

0426 Заклинатель может задать три вопроса следующему дереву, к которому он прикоснется

0427 Заклинатель может оценить чистоту любого металла, попробовав его на вкус

0428 Заклинатель может быть точно описан как "разъярённый"

0429 Заклинатель может быть ранен, но не убит любым дубинчатым оружием

0430 Заклинатель может быть ранен, но не убит любым женским существом

0431 Заклинатель может быть ранен, но не убит любым существом мужского пола

0432 Заклинатель может быть ранен огнем, но он не может убить его

0433 Заклинатель может быть ранен металлическим оружием, но они не могут убить его

0434 Заклинатель может быть ранен нормально, но может быть убит только огнем

0435 Заклинатель может быть ранен обычно, но может быть убит только магией

0436 Заклинатель может стать невидимым по своей воле, пока он по колено в снегу

0437 Заклинатель может стать невидимым, стоя по шею в воде

0438 Заклинатель может дышать под водой, но он всегда пахнет рыбой

0439 Заклинатель может нести любую массу книг, но только голыми руками

0440 Заклинатель может заставить одно существо рядом с ним превратиться в железо

0441 Заклинатель может заставить одного соседнего человека состариться на 1d10 лет

0442 Заклинатель может менять размер своих ушей по своему желанию

0443 Заклинатель может наколдовать яблоки из воздуха, по одному за раз

0444 Заклинатель может контролировать любую скелетную нежить в пределах 100 ярдов

0445 Заклинатель может отсоединить любую из своих рук по желанию

0446 Заклинатель может легко отсоединить свою голову, но умрет, если он это сделает

0447 Заклинатель может обнаружить не магический огонь в радиусе 500 ярдов

0448 Заклинатель может обнаружить ближайшую питьевую воду по своему желанию

0449 Заклинатель может обнаружить присутствие элементалов в пределах 100 ярдов

0450 Заклинатель может обнаружить истинный Восток по своему желанию

0451 Заклинатель может определить возраст человека, прикоснувшись к нему

0452 Заклинатель может определить возраст дерева, прикоснувшись к нему

0453 Заклинатель может определить, действительно ли люди находятся в бессознательном состоянии

0454 Заклинатель может определить, какие заклинания запомнил пользователь магии

0455 Заклинатель может извергать фунт опилок один раз в день

0456 Заклинатель может удвоить дальность действия своих заклинаний, если у него нет металла

0457 Заклинатель может удвоить свой вес на 1d4 раундов в день

0458 Заклинатель может пить только из золотой чаши стоимостью 100 золотых монет

0459 Заклинатель может легко ходить по льду босиком

0460 Заклинатель может эхолокировать как дельфин, когда он голый и под водой

0461 Заклинатель может выдержать нормальный огонь один раунд за очко Телосложения

0462 Заклинатель может по своему желанию удлинить свои ноги до 150% от их нормальной длины

0463 Заклинатель может удлинить свои ноги в 2 раза от их нормальной длины по желанию

0464 Заклинатель может трогать раскаленный металл голыми руками

0465 Заклинатель может слышать то, что происходит в месте активации эффекта с расстояния до 10 миль

0466 Заклинатель может слышать, что происходит в его доме, где бы он ни находился

0467 Заклинатель может задержать дыхание на число раундов, равное трехкратному значению его мудрости

0468 Заклинатель может швырнуть за горизонт предмет размером с бейсбольный мяч

0469 Заклинатель может идентифицировать любой вид гриба с первого взгляда

0470 Заклинатель может поджигать ветки, вставляя их в рот

0471 Заклинатель может игнорировать любое заклинание, наложенное на него, но с вероятностью 80% умрет

0472 Заклинатель может вызвать ненасытный голод у других

0473 Заклинатель может надуть свою левую руку как воздушный шар

0474 Заклинатель может мгновенно подсчитать количество не более 1000 предметов

0475 Заклинатель может судить о видимых расстояниях с поразительной точностью

0476 Заклинатель может зажечь свечи просто прикоснувшись к их фитилям

0477 Заклинатель может волшебным образом создавать съедобную, но непитательную пищу

0478 Заклинатель может сделать свои уши похожими на носы по своему желанию

0479 Заклинатель может запоминать заклинания в 4 раза быстрее, чем это обычно требуется

0480 Заклинатель может свободно перемещаться по проточной воде глубиной менее пояса

0481 Заклинатель может двигаться в полной тишине на число раундов равное значению его мудрости

0482 Заклинатель может двигаться бесшумно, держа большой палец в каждой ноздре

0483 Заклинатель никогда больше не сможет приблизиться к своему дому ближе, чем на милю

0484 Заклинатель больше не может использовать заряженные магические предметы

0485 Заклинатель может переваривать только испорченную или гниющую пищу

0486 Заклинатель может использовать электрическую магию только стоя в воде

0487 Заклинатель может носить только один ботинок за один раз

0488 Заклинатель может открыть рот на высоту своего роста

0489 Заклинатель может провести свою правую руку сквозь дерево толщиной до шести дюймов

0490 Заклинатель может снова прикрепить свои собственные конечности, если они отрублены

0491 Заклинатель может вспомнить свое собственное рождение с совершенной ясностью

0492 Заклинатель может удалить свой язык и заменить его по своему желанию

0493 Заклинатель может удалить один глаз и заменить его по своему желанию

0494 Заклинатель может снять или отменить одно проклятие

0495 Заклинатель может по своему желанию напоминать разлагающегося зомби

0496 Заклинатель может втянуть ноги в лодыжки по своему желанию

0497 Заклинатель может втягивать пальцы в ладони по своему желанию

0498 Заклинатель может втянуть нос в лицо по своему желанию

0499 Заклинатель может карабкаться по стенам, как обезьяна, пока он не нагружен

0500 Заклинатель может видеть в полной темноте, если у него есть банан в кармане

0501 Заклинатель может легко видеть секретные двери, но не может видеть обычные двери

0502 Заклинатель может видеть сквозь огонь

0503 Заклинатель может видеть сквозь веки до 1d6 раундов за один раз

0504 Заклинатель может видеть сквозь камень, если у него во рту есть камешек

0505 Заклинатель может ясно видеть под водой, когда он обнажен и держит топор

0506 Заклинатель может казаться зараженным определенной болезнью по своему желанию

0507 Заклинатель может видеть в полной темноте в течение 1d4 дней

0508 Заклинатель может чувствовать разумное оружие в пределах 10 ярдов

0509 Заклинатель может чувствовать людей, которые были затронуты всплесками Хаоса

0510 Заклинатель может говорить, но не может участвовать в актуальных беседах

0511 Заклинатель может говорить шепотом с любым, кто находится в его поле зрения

0512 Заклинатель может говорить любым из 2d4 голосов по своему желанию

0513 Заклинатель может говорить с муравьями, но может только задавать вопросы да / нет

0514 Заклинатель может разговаривать с птицами-падальщиками, но он пахнет как труп

0515 Заклинатель может говорить с падальщиками, но он навсегда лысый

0516 Заклинатель может разговаривать с домашними птицами, но он кричит на рассвете

0517 Заклинатель может говорить с домашней птицей, но они, как правило, лгут ему

0518 Заклинатель может говорить с медоносными пчелами пока танцует как одна из них

0519 Заклинатель может говорить с устрицами, держа во рту жемчужину

0520 Заклинатель может разговаривать с мелкой рыбешкой, но только находясь под водой

0521 Заклинатель может определить самого сильного члена любой группы из пяти или более человек

0522 Заклинатель может вытянуть левую руку в 2 раза больше длины своего тела

0523 Заклинатель может питаться корой до 1d4 дней подряд

0524 Заклинатель может призвать 1D10 кроликов, один раз за уровень в неделю

0525 Заклинатель может вызвать могущественную сущность, чтобы ответить на один вопрос

0526 Заклинатель может вызвать могущественное существо, которое затем попытается убить его

0527 Заклинатель может вызвать, но не контролировать могущественную, злобную сущность

0528 Заклинатель может вызвать до 1d10 голубей в месяц

0529 Заклинатель может выжить на дне моря в течение 1d4 минут

0530 Заклинатель может выжить в глубинах космоса, если ему удастся туда добраться

0531 Заклинатель может пережить одно падение на расстояние до двадцати миль

0532 Заклинатель может попробовать пищу просто прикоснувшись к ней

0533 Заклинатель может телепортироваться на 10 футов прямо вверх, один раз в день

0534 Заклинатель может телепортироваться 10 раз по желанию, но каждый раз теряет палец

0535 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но каждый раз стареет на 1d100 лет

0536 Заклинатель может телепортироваться по желанию, но прибывает в бессознательном состоянии в течение одного часа

0537 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но не может выбрать пункт назначения

0538 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но не прибывает в течение 1d12 месяцев

0539 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но с вероятностью 10% прибывает мертвым

0540 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но парализован ниже шеи

0541 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но каждый раз теряет 1d100 хит-пойнтов

0542 Заклинатель может телепортироваться по своему желанию, но только когда он обнажен и ничем не обременен

0543 Заклинатель может телепортироваться по желанию, но сжимается на 50% за пройденную милю

0544 Заклинатель может телепортироваться по желанию в место активации эффекта 2d6 раз

0545 Заклинатель может телепортироваться в ближайшее дупло дерева, один раз

0546 Заклинатель может телепортироваться на расстояние до пятидесяти футов Один раз в день

0547 Заклинатель может бросить один предмет размером с бейсбольный мяч на 2d6 дней в будущее

0548 Заклинатель может бросить одного соседнего человека на 1D10 раундов в будущее

0549 Заклинатель может бросить одного соседнего человека на 1d4 дня в будущее

0550 Заклинатель может превращать магически созданный металл в дерево

0551 Заклинатель может путешествовать во времени, но за каждый пройденный раунд он стареет на 1d10 лет

0552 Заклинатель может поворачиваться на 360° вокруг талии без вреда для здоровья

0553 Заклинатель может превращаться в эфир по своему желанию, но не может вернуться в течение 3d8 дней

0554 Заклинатель может превратить свои руки в дерево на срок до 1d6 раундов в день

0555 Заклинатель может сделать свои кости невидимыми по своему желанию

0556 Заклинатель может сделать свои руки невидимыми по желанию 1d8 раз в день

0557 Заклинатель может полностью поворачивать голову один раз в день

0558 Заклинатель может превратиться в кошку, но не может вернуть свою истинную форму

0559 Заклинатель может превратиться в Сокола, но вероятность того, что он вернется назад, составляет всего 30%

0560 Заклинатель может превратиться в маленькое дерево, пока он находится в помещении

0561 Заклинатель может превратиться в любую рыбу, если поблизости нет воды

0562 Заклинатель может стать невидимым, пока он задерживает дыхание

0563 Заклинатель может стать невидимым в то время, как голый и неподвижный

0564 Заклинатель может ходить по наклону 45° или меньше, как если бы они были плоскими

0565 Заклинатель может выдерживать океанские глубины, держа в руке слиток натрия

0566 Заклинатель может, по своему желанию, стать следующим человеком, которого он коснется

0567 Заклинатель не может напасть ни на кого более чем в 20 футах от него

0568 Заклинатель не может быть обезглавлен

0569 Заклинатель не может быть ослеплен или ошеломлен солнечным светом

0570 Заклинатель не может быть сожжен магическим огнем в течение 1d4 часов

0571 Заклинатель не может быть обожжен паром или кипящей водой

0572 Заклинатель не может быть очарован кем-либо из противоположного пола

0573 Заклинатель не может быть раздавлен никаким весом камня

0574 Заклинатель не может быть ранен никаким клинком, пока он не произнесет свое следующее заклинание

0575 Заклинатель не может быть разрезан стеклом

0576 Заклинатель не может быть ранен не магическими лезвиями в течение 1d4 дней

0577 Заклинателю не может причинить вреда ни один член королевской семьи

0578 Заклинатель не может пострадать от громкого, не магического звука

0579 Заклинатель не может быть поврежден очищенными металлами в течение 1d4 часов

0580 Заклинатель не может пострадать, пока он стоит там, где эффект был активирован

0581 Заклинатель не может быть убит кем-либо из своей расы

0582 Заклинатель не может быть ошеломлен отвратительными запахами

0583 Заклинатель не может быть виден сквозь стекло или лед

0584 Заклинатель не может быть задушен

0585 Заклинатель не может дышать в течение 4d6 раундов

0586 Заклинатель не может поднести свою левую руку ближе, чем на 18 дюймов к голове

0587 Заклинатель не может нести ничего больше своей собственной головы

0588 Заклинатель не может нести ничего сделанного полностью из металла

0589 Заклинатель не может нести очищенный металл в лесной среде

0590 Заклинатель не может произнести никаких заклинаний, которые он запомнил за 1d8 дней

0591 Заклинатель не может использовать магию на основе огня, находясь под дождем

0592 Заклинатель не может произносить заклинания на основе огня в лесу

0593 Заклинатель не может использовать заклинания, основанные на силе (стена силы и т. д.)

0594 Заклинатель не может наложить магию на тех, кто не носит доспехи

0595 Заклинатель не может наложить магию на кого-либо, пока они едят

0596 Заклинатель не может колдовать, если он не находится в пределах видимости дерева

0597 Заклинатель не может наложить на себя магию в течение 1d4 недель

0598 Заклинатель не может создавать магические стены или барьеры

0599 Заклинатель не может создать нормальный или магический огонь в течение 1d4 дней

0600 Заклинатель не может создавать постоянные магические объекты или эффекты

0601 Заклинатель не может пересечь движущуюся воду, пока размахивает оружием

0602 Заклинатель не может пересечь движущуюся воду, неся свою книгу заклинаний

0603 Заклинатель не может пересечь движущуюся воду в одежде

0604 Заклинатель не может пересечь движущуюся воду, неся магические кольца

0605 Заклинатель не может пересечь движущуюся воду без посторонней помощи

0606 Заклинатель не может определить, когда он голоден или хочет пить

0607 Заклинатель не может есть никакого приготовленного мяса

0608 Заклинатель не может есть пищу, которая не содержит горсть земли

0609 Заклинатель не может есть пищу, которую он сам не приготовил

0610 Заклинатель не может есть соленое или вяленое мясо

0611 Заклинатель не может есть, пока у него все ХП

0612 Заклинатель не может использовать магические инструменты для улучшения своего КЗ

0613 Заклинатель не может войти в любую искусственную структуру в течение 2d4 недель

0614 Заклинатель не может войти в любое здание, в котором присутствуют дворфы

0615 Заклинатель не может идти дальше 10 футов от места активации эффекта в течение 24 часов

0616 Заклинатель не может причинить вред или получить вред от элементалов в течение 4d10 месяцев

0617 Заклинатель не может нанести себе увечья никаким металлическим оружием

0618 Заклинатель не может выучить никаких новых заклинаний, пока он не будет воскрешен

0619 Заклинатель не может выучить никаких новых заклинаний в пределах 1d10 миль от активации эффекта

0620 Заклинатель не может поднять обе ноги от земли одновременно

0621 Заклинатель не может двигать руками в течение 1d4 ходов

0622 Заклинатель не может двигать левой рукой или правой ногой в течение 1d4 ходов

0623 Заклинатель не может отойти более чем на 10 футов от следующего дерева, к которому он прикоснется

0624 Заклинатель не может открыть ни одну дверь, построенную в основном из дерева

0625 Заклинатель не может открыть ни одну дверь, которая имеет петлю из металла

0626 Заклинатель не может открыть ни одну дверь, которая открывается ему навстречу

0627 Заклинатель не может открыть ни одной двери, если его волосы не мокрые

0628 Заклинатель не может открыть ни одной двери, пока кто-либо наблюдает

0629 Заклинатель не может быть полностью уверен, что он действительно существует

0630 Заклинатель не может вспомнить последние 2d12+12 часов

0631 Заклинатель не может снять магическую броню, которую он сейчас носит

0632 Заклинатель не может вытащить руки из карманов

0633 Заклинатель не может бежать с открытыми глазами

0634 Заклинатель не может видеть никаких экстра-планарных существ в течение одного года

0635 Заклинатель не может видеть сквозь стекло, лед, алмаз и тому подобное

0636 Заклинатель не может спать в помещении, пока идет дождь

0637 Заклинатель не может спать более 1d4 часов разом

0638 Заклинатель не может уснуть, пока не побреет голову наголо

0639 Заклинатель не может уснуть, пока не пройдет по крайней мере 4d8 миль от места активации эффекта

0640 Заклинатель не может говорить в течение часа и может только квакать как лягушка

0641 Заклинатель не может говорить целый час, если он одет

0642 Заклинатель не может говорить, не крича во весь голос

0643 Заклинатель не может говорить предложениями длиннее 10 слогов

0644 Заклинатель не может говорить ни с кем, кто держит окровавленное оружие

0645 Заклинатель не может говорить ни с кем, к кому он сейчас не прикасается

0646 Заклинатель не может говорить, пока он сначала не повернется по кругу

0647 Заклинатель не может говорить, если только не размахивает оружием

0648 Заклинатель не может говорить, если у него нет хотя бы одной золотой монеты

0649 Заклинатель не может говорить, пока его большие пальцы не соприкоснутся

0650 Заклинатель не может говорить, пока он не снимет 1D10 предметов одежды

0651 Заклинатель не может говорить, держа оружие

0652 Заклинатель не может стоять обеими ногами на Земле одновременно

0653 Заклинатель не может перестать говорить в течение 6d12 часов

0654 Заклинатель не выносит присутствия влажных чернил

0655 Заклинатель не может дотронуться до еды руками

0656 Заклинатель не может использовать клинок длиннее своего предплечья

0657 Заклинатель не может использовать магию, пока кто-то не порежет его клинком

0658 Заклинатель не может использовать магию между рассветом и полуднем

0659 Заклинатель не может использовать магию в течение 1d4 раундов после ранения

0660 Заклинатель не может использовать магию в течение 1d6 раундов после того, как был поражен магией

0661 Заклинатель не может использовать магию в течение шести часов после поглощения мяса

0662 Заклинатель не может использовать магические предметы в течение одного хода после произнесения заклинания

0663 Заклинатель не может использовать магические предметы, содержащие золото

0664 Заклинатель не может использовать магические предметы до восхода солнца

0665 Заклинатель не может использовать магические предметы, имея полные ХП

0666 Заклинатель не может использовать магию, пока не проглотит золотую монету каждый день

0667 Заклинатель не может использовать магию, если он не держит перо стервятника

0668 Заклинатель не может использовать магию, пока не съест фунт перьев

0669 Заклинатель не сможет использовать магию до завтрашнего заката

0670 Заклинатель не может использовать магию пока сидит

0671 Заклинатель не может использовать магию в пределах 1d4 миль от места активации эффекта в течение 5d6 дней

0672 Заклинатель не может использовать дальнобойное оружие в течение одной недели

0673 Заклинатель не может использовать немагические клинки в течение 1d6 дней

0674 Заклинатель не может использовать заклинание "рассеять магию"

0675 Заклинатель не может использовать заклинание, которое спровоцировало этот всплеск в течение одного года

0676 Заклинатель не может использовать оружие, содержащее древесину

0677 Заклинатель не может проснуться без посторонней помощи

0678 Заклинатель не может ходить (бегать и т. д.), надев Волшебное кольцо

0679 Заклинатель не может носить магические кольца

0680 Заклинатель не может владеть оружием длиннее своей руки

0681 Заклинатель меняет свое имя на обратное: "Том" становится "Мот"

0682 Заклинатель утверждает, что он делает работу какого-то Бога или что-то в этом роде

0683 Заклинатель утверждает, что может приказывать драконам выполнять его приказы

0684 Заклинатель утверждает, что он невосприимчив к неорганическим ядам

0685 Заклинатель утверждает, что он потомок бога и смертного

0686 Заклинатель утверждает, что родил ребенка от Бога

0687 Заклинатель утверждает, что совершил логически невозможные действия

0688 Заклинатель утверждает, что создал Вселенную

0689 Заклинатель утверждает, что изобрел заклинание огненного шара

0690 Заклинатель воспламеняется мгновенно, если его ударить серебряным кинжалом

0691 Заклинатель получает в собственность 1d100 акров болота

0692 Заклинатель получает в свое распоряжение мешок, полный несовпадающих зубов

0693 Заклинатель получает во владение черную бархатную картину эльфов

0694 Заклинатель получает во владение грязный, разлагающийся череп

0695 Заклинатель получает во владение золотой флакон с серебряной жидкостью

0696 Заклинатель получает во владение кольцо, которое нельзя снять

0697 Заклинатель получает во владение трехногого пони

0698 Заклинатель получает во владение явно волшебную лампу

0699 Заклинатель получает во владение челюсть своего прадеда

0700 Заклинатель полностью сливается со своим окружением, пока он спит

0701 Заклинатель полностью сливается со своим окружением, находясь вверх ногами

0702 Заклинатель навязчиво тащит какой-то маленький, никчемный предмет

0703 Заклинатель признается в каждом преступлении, о котором слышит

0704 Заклинатель признается в невероятных преступлениях (например, "я украл Луну...")

0705 Заклинатель постоянно переоценивает свое боевое и магическое мастерство

0706 Заклинатель продолжает стареть нормально, но не может умереть от старости

0707 Заклинатель сильно кашляет в присутствии нежити

0708 Заклинатель вожделеет мха

0709 Заклинатель жаждет дерева как термит

0710 Заклинатель плачет как ребенок, когда он голоден или не может уснуть

0711 Заклинатель плачет как ребенок всякий раз, когда его поражает магия

0712 Заклинатель танцует как танцор живота в течение 2d6 раундов

0713 Заклинатель объявляет себя центром вселенной

0714 Заклинатель заявляет, что дворфы неотличимы от орков

0715 Заклинатель заявляет, что он может спасти проклятых

0716 Заклинатель заявляет, что у него есть власть отпускать грехи

0717 Заклинатель объявляет себя судьей всего человечества

0718 Заклинатель заявляет, что эти крендельки вызывают у него, жажду

0719 Заклинатель глубоко обижается на любого, кто просит его использовать магию

0720 Заклинатель глубоко возмущается тем, кто не хвалит его магическое мастерство

0721 Заклинатель глубоко обижается на любого, кто ест мясо в его присутствии

0722 Заклинатель глубоко возмущается любым, кто использует магию в его присутствии

0723 Заклинатель требует, чтобы работодатели платили ему деревом, а не золотом

0724 Заклинатель требует от своих союзников соблюдения строгих гигиенических норм

0725 Заклинатель требует, чтобы его союзники обращались с ним так, как будто он невидим

0726 Заклинатель требует, чтобы люди называли его Измаилом

0727 Заклинатель требует, чтобы люди называли его легионом, ибо его много

0728 Заклинатель требует, чтобы люди называли его Мастер-заклинатель

0729 Заклинатель не получает никакого питания от пищи, приготовленной на огне

0730 Заклинатель не получает никакого питания от пищи, съеденной после захода солнца

0731 Заклинатель не получает никакого питания от пищи, съеденной рядом с озером

0732 Заклинатель начинает заикаться в присутствии нежити

0733 Заклинатель испытывает сильный голод к кожаной обвязке

0734 У заклинателя развивается сильный голод к страницам его книги заклинаний

0735 Заклинатель фактически не существовал до этого всплеска Хаоса

0736 Заклинатель умирает, если он убьет зомби в течение следующих 1d6 дней

0737 Заклинатель умирает мгновенно, если его кровь проливается Богом

0738 Заклинатель умирает мгновенно, если его кровь пролита омелой

0739 Заклинатель умирает мучительно, но встает на рассвете получив один уровень

0740 Заклинатель обнаруживает целый пантеон доселе не замеченных божеств

0741 Заклинатель замечает, что одна из его конечностей принадлежит кому-то другому

0742 Заклинатель обнаруживает, что одна из его конечностей является точной копией часового механизма

0743 Заклинатель извергает 10d10 футов резиновой трубки

0744 Заклинатель извергает 1d100 золотых монет

0745 Заклинатель извергает 1d100 фунтов влажного крупнозернистого песка

0746 Заклинатель извергает 1d4 яблока в час в течение следующих 3d8 часов

0747 Заклинатель извергает 1d4 галлона мерзкой, некротической кашицы

0748 Заклинатель извергает 1d6 галлонов ржавого осадка

0749 Заклинатель извергает 2d10 фунтов моркови

0750 Заклинатель извергает 2d4 полноразмерных шерстяных одеял

0751 Заклинатель извергает тонкую серебряную проволоку длиной 100 футов

0752 Заклинатель извергает шар из плотной кости диаметром девять дюймов

0753 Заклинатель извергает кусок меди длиной в четыре фута

0754 Заклинатель извергает кусок мыла размером с его книгу заклинаний

0755 Заклинатель извергает рулон тонко вышитого шелка

0756 Заклинатель извергает книгу о желудочно-кишечных аномалиях

0757 Заклинатель извергает книгу образцов ковров

0758 Заклинатель извергает коробку с редкими ботаническими образцами

0759 Заклинатель извергает бушель спелых персиков

0760 Заклинатель извергает гроб, достаточно большой, чтобы вместить его труп

0761 Заклинатель извергает еду из четырех блюд на троих

0762 Заклинатель извергает полностью выросший кактус

0763 Заклинатель извергает полноразмерную бочку

0764 Заклинатель извергает стеклянный кубик со стороной в четыре дюйма

0765 Заклинатель извергает стеклянный флакон с таинственным зельем

0766 Заклинатель извергает золотую птичью клетку

0767 Заклинатель извергает давно потерянное кольцо с печаткой короля

0768 Заклинатель извергает большую связку бананов

0769 Заклинатель извергает большой стул

0770 Заклинатель извергает большое стекло

0771 Заклинатель извергает длинную тяжелую цепь

0772 Заклинатель извергает ледяную скульптуру лошади в натуральную величину

0773 Заклинатель извергает длинный кусок коряги

0774 Заклинатель извергает кусок меди размером с его торс

0775 Заклинатель извергает астроблюбу средних размеров

0776 Заклинатель извергает швабру и деревянное ведро, полное пены

0777 Заклинатель извергает таинственный и важный на вид ключ

0778 Заклинатель извергает пару оленьих рогов

0779 Заклинатель извергает пару огненных щипцов кузнеца

0780 Заклинатель извергает мешочек полный редких и древних монет

0781 Заклинатель извергает фунт ртути

0782 Заклинатель извергает фунт расплавленного свинца

0783 Заклинатель извергает кольцо, полное ключей, которые не подходят ни к одному замку

0784 Заклинатель извергает корабельный якорь

0785 Заклинатель извергает маленькую жаровню полную горящих углей

0786 Заклинатель извергает нечто вроде чашеобразного фарфорового стула

0787 Заклинатель извергает оружие, которое он потерял 1d12 месяцев назад

0788 Заклинатель извергает целую тыкву

0789 Заклинатель извергает лестничные перила из кованого железа

0790 Заклинатель извергает воздухопроницаемую канистру, наполненную газообразным азотом

0791 Заклинатель извергает бедренную кость слона
0792 Заклинатель извергает целый улей
0793 Заклинатель извергает точную копию головы кого-то поблизости
0794 Заклинатель извергает масляную картину этой сцены
0795 Заклинатель извергает страусиное яйцо
0796 Заклинатель извергает достаточно снега, чтобы покрыть площадь в десять квадратных футов
0797 Заклинатель извергает половину каноя
0798 Заклинатель извергает тушу странной и яркой птицы
0799 Заклинатель извергает эмблему какого-то дьявольского религиозного культа
0800 Заклинатель извергает целую, неповрежденную кожу жирафа
0801 Заклинатель извергает всю неповрежденную кожу кого-то рядом
0802 Заклинатель извергает то, что похоже на всю его нервную систему
0803 Заклинатель извергает то, что кажется его собственным все еще бьющимся сердцем
0804 Заклинатель проявляет все признаки полной демонической одержимости
0805 Заклинатель не доверяет никому, кто показывает ограненный драгоценный камень или самоцвет
0806 Заклинатель не доверяет никому, кто выше его ростом
0807 Заклинатель не доверяет никому, кто не знает его имени
0808 Заклинатель не доверяет никому, кто не похож на него
0809 Заклинатель не доверяет никому, кто не дает ему осмотреть свои зубы
0810 Заклинатель не доверяет никому, кто носит доспехи
0811 Заклинатель не доверяет другим представителям своей расы
0812 Заклинатель не доверяет другим заклинателям
0813 Заклинателю не нужно пить жидкости в течение следующих 1d100 недель
0814 Заклинателю не нужно есть во время новолуния
0815 Заклинателю не нужно есть в течение следующих 1d100 недель
0816 Заклинатель сейчас никого не помнит в пределах 10 миль
0817 Заклинатель жертвует все свои деньги на какую-то неправдоподобную благотворительность

0818 Заклинатель каждую ночь видит во сне могущественный и зловещий артефакт
0819 Заклинатель каждую ночь видит сны о том, как его мучительно выворачивают наизнанку
0820 Заклинатель каждую ночь видит сны о том, что ему поклоняются боги
0821 Заклинатель видит во сне, как его преследует невидимый охотник из космоса
0822 Заклинатель видит во сне единорогов и гадает, не автоматон ли он
0823 Заклинатель пьет все зелья, которые он сейчас несет
0824 Заклинатель ест пищу в течение 1d12 часов после использования магического предмета
0825 Заклинатель обнимает кого-то рядом и с неохотой отпускает
0826 Заклинатель обнимает ближайшее дерево и отказывается отпускать
0827 Заклинатель заканчивает свои разговоры раздражающей крылатой фразой
0828 Заклинатель вступает в долгий, жаркий спор с ближайшим деревом
0829 Заклинатель наслаждается вкусом огня
0830 Заклинатель наслаждается вкусом лампового масла
0831 Заклинатель стирает одно случайно выбранное заклинание из своей книги заклинаний
0832 Заклинатель испытывает боль, если он использует драгоценности или драгоценные камни
0833 Заклинатель испытывает боль, когда тратит деньги
0834 Заклинатель испытывает сильные судороги всего тела в течение 2d4 раундов
0835 Заклинатель смотрит на истинный Север и задерживается там на один ход
0836 Заклинатель падает на следующем лестничном пролете, который он встречает
0837 Заклинатель падает с ближайшего дерева
0838 Заклинатель безумно влюбляется в кого-то, о ком никогда не слышал
0839 Заклинатель безумно влюбляется в того, кого никогда не существовало
0840 Заклинатель боится густых лесных массивов
0841 Заклинатель боится немагических, негуманоидных млекопитающих
0842 Заклинатель боится, что он будет проклят навеки всякий раз, когда он использует магию
0843 Заклинатель боится, что он перестанет существовать, если вызовет еще один всплеск
0844 Заклинатель боится, что его союзники исчезают один за другим
0845 Заклинатель боится, что его конечности исчезнут одна за другой

0846 Заклинатель боится, что пауки отложили бесчисленное количество яиц в его мозг
0847 Заклинатель боится Жнеца
0848 Заклинатель чувствует психическую связь с кем-то неизвестным, но находящимся поблизости
0849 У Заклинателя такое чувство, будто он все время идет по склону
0850 Заклинатель чувствует себя так, словно идет по колено в снегу
0851 У Заклинателя такое чувство, будто он тащится в гору
0852 Заклинатель чувствует постоянный, непреодолимый голод, находясь в своем доме
0853 Заклинатель чувствует, как бесчисленные маленькие змеи ползают по всему его телу
0854 Заклинатель чувствует невероятную враждебность к пользователям без магии
0855 Заклинатель чувствует невероятную враждебность к другим пользователям магии
0856 Заклинатель чувствует необъяснимое беспокойство, когда слышит свое имя
0857 Заклинатель чувствует необъяснимую тревогу, пока имеет все ХП
0858 Заклинатель испытывает необъяснимую ностальгию, когда знакомится с новыми людьми
0859 Заклинатель чувствует сильную, но несфокусированную ненависть в течение 1d6 часов
0860 Заклинатель чувствует сильный дискомфорт, когда люди улыбаются ему
0861 Заклинатель чувствует себя более комфортно среди нежити, чем среди живых
0862 Заклинатель чувствует непреодолимый страх в присутствии пара
0863 Заклинатель чувствует непреодолимую ненависть к следующему магическому предмету, который он увидит
0864 Заклинатель чувствует себя беспомощным, если только все не знают, что он пользуется магией
0865 Заклинатель чувствует себя беспомощным, если только на его руки не надеты сапоги
0866 Заклинатель чувствует себя странно спокойно в присутствии драконов
0867 Заклинатель чувствует, как колючие корни медленно прорастают сквозь его плоть
0868 Заклинатель отчаянно жаждет получить следующее магическое кольцо, которое он увидит
0869 Заклинатель находит 1d100 банок, содержащих розовое, обработанное мясо в желе
0870 Заклинатель находит 1d4 дополнительных заклинаний в своей книге заклинаний
0871 Заклинатель находит 1d4 маленьких грызунов, живущих в его книге заклинаний

0872 Заклинатель находит 2D6 белых таблеток, каждая из которых лечит 1d20 хит-пойнтов
0873 Заклинатель находит 2d8 реальных, но бесполезных заклинаний в своей книге заклинаний
0874 Заклинатель находит бочонок с протухшим майонезом
0875 Заклинатель находит книгу, описывающую методы самоанализа
0876 Заклинатель находит книгу, которая разрушит его рассудок, если он ее прочтет
0877 Заклинатель находит убедительный, но непостижимый магический том
0878 Заклинатель находит копию давно утраченной поэтической комедии Аристотеля
0879 Заклинатель находит копию своей собственной автобиографии, написанной призраком
0880 Заклинатель находит Кристалл, содержащий крошечное изображение самого себя
0881 Заклинатель находит куб замороженной человеческой крови, один фут сбоку
0882 Заклинатель находит четырехклапанную трубу, которая может воскрешать мертвых
0883 Заклинатель находит в кармане пригоршню загадочных таблеток
0884 Заклинатель находит в кармане пригоршню радужного порошка
0885 Заклинатель находит отвратительный резной идол головоногого Бога-монстра
0886 Заклинатель находит ключ, который взрывается при вставке в любой замок
0887 Заклинатель находит большой проклятый алмаз в следующей яме, которую он выкапывает
0888 Заклинатель находит большую золотую шкатулку, в которой нет ничего, кроме песка
0889 Заклинатель находит большой металлический диск, на котором выгравировано его изображение
0890 Заклинатель находит список целей для убийства; его имя стоит рядом
0891 Заклинатель находит волшебную палочку, но почему-то боится ею воспользоваться
0892 Заклинатель находит небольшой артефакт в следующей яме, которую он выроет
0893 Заклинатель находит зеркало, которое дает ложные видения будущего
0894 Заклинатель находит зеркало, в котором отражаются все, кроме него самого
0895 Заклинатель находит зеркало, в котором отражаются только вампиры
0896 Заклинатель находит записную книжку с подробным описанием того, как он был построен в лаборатории

0897 Заклинатель находит число, которое делится равномерно на все простые числа

0898 Заклинатель находит пару перчаток, которые пожирают любые руки внутри них

0899 Заклинатель находит пару перчаток, которые при ношении превращаются в сталь

0900 Заклинатель находит пару каменных табличек с выгравированными на них причудливыми законами

0901 Заклинатель находит вероятно неточную хронологию всей своей жизни

0902 Заклинатель находит зелье с 90% вероятностью исцеления и 10% вероятностью смерти

0903 Заклинатель находит зелье, которое может мгновенно стать причиной его смерти

0904 Заклинатель находит зелье, способное внушить ревностный религиозный пыл

0905 Заклинатель находит зелье, которое может превратить его в невидимого кота

0906 Заклинатель находит зелье, которое вызывает постоянное безумие у лошадей

0907 Заклинатель находит зелье, которое делает пьющего еще более видимым

0908 Заклинатель находит мешочек, полный 1d100 полностью идентичных зубов

0909 Заклинатель находит мешок, полный легковоспламеняющейся черной пыли

0910 Заклинатель находит порошок, который сжигает троллей, как если бы это была сильная кислота

0911 Заклинатель находит порошок, который может растворить до одного фунта золота

0912 Заклинатель находит порошок, который может устранить любой яд из пищи

0913 Заклинатель находит порошок, который может сделать невидимое видимым

0914 Заклинатель находит порошок, который может превратить зомби в безжизненный труп

0915 Заклинатель находит порошок, который может превратить безжизненный труп в зомби

0916 Заклинатель находит порошок, который сгорает в присутствии орков

0917 Заклинатель находит порошок, который вызывает аддиктивную эйфорию при вдыхании

0918 Заклинатель находит порошок, который вызывает крайнюю алчность

0919 Заклинатель находит порошок, который очень токсичен для всех, кроме него

0920 Заклинатель находит порошок, который очень токсичен для него, но больше ни для кого

0921 Заклинатель находит порошок, который очень токсичен для крупных насекомых

0922 Заклинатель находит порошок, который быстро заживляет открытые раны

0923 Заклинатель находит порошок, который отгоняет элементаров

0924 Заклинатель находит мешок, полный его собственных останков из крематория

0925 Заклинатель находит сумку с его весом в золотых монетах

0926 Заклинатель находит свиток, описывающий точно, как и когда он умрет

0927 Заклинатель находит потайной ход в следующей комнате, куда он входит

0928 Заклинатель находит набор высококачественных инструментов часовщика

0929 Заклинатель находит маленькую железную коробочку, содержащую 4d8 его собственных зубов

0930 Заклинатель находит карту сокровищ в следующем животном, которое он убивает

0931 Заклинатель находит карту сокровищ, за обладание которой другие убабят

0932 Заклинатель находит трубу, которая, если ее протрубить, может возвестить о Конце Времен

0933 Заклинатель находит оружие, которое может убить бога

0934 Заклинатель находит деревянную коробку, внутренности которого нельзя осветить

0935 Заклинатель находит амулет, который отталкивает призванных существ

0936 Заклинатель находит черное мясо похожее на испорченный сыр

0937 Заклинатель находит чертежи для построения какого-то анахроничного устройства

0938 Заклинатель находит убедительные доказательства того, что он всего лишь клон

0939 Заклинатель находит неприятные запахи приятными, а приятные запахи отталкивающими

0940 Заклинатель находит свой собственный разлагающийся труп в следующей яме, которую он роет

0941 Заклинатель находит доказательства того, что миром правит опасное тайное общество

0942 Заклинатель находит убедительные доказательства того, что апокалипсис близок

0943 Заклинатель находит убедительные доказательства того, что планета искусственная

0944 Заклинатель находит руины огромной магической библиотеки

0945 Заклинатель считает вид приготовленного мяса крайне оскорбительным

0946 Заклинатель считает всю идею "имен" глупой и бессмысленной

0947 Заклинатель находит обломки морского судна в соседнем лесу

0948 Заклинатель находит два из трех ключей, необходимых для открытия мира

0949 Заклинатель бежит из места активации эффекта и не может вернуться по крайней мере в течение одного года

0950 Заклинатель бежит, охваченный паникой, на максимальной скорости в случайном направлении

0951 в течение 1d6 ходов заклинатель мерцает как оплывшая свеча

0952 Заклинатель впадает в ярость, когда снимает обувь

0953 Заклинатель впадает в убийственную ярость и нападает на своего ближайшего союзника

0954 Заклинатель забывает про любой огонь, который он зажигает

0955 Заклинатель забывает любое заклинание первого уровня, которое он сейчас помнит

0956 Заклинатель забывает все имена

0957 Заклинатель забывает все, что знает об этикете

0958 Заклинатель забывает, как открыть свою книгу заклинаний

0959 Заклинатель забывает, как пользоваться ножами и лезвиями всех видов

0960 Заклинатель забывает, как использовать магию на 1d4 дня

0961 Заклинатель забывает, как ходить на 1d12 часов

0962 Заклинатель забывает, что его имя-гнусное ругательство на гномьем языке

0963 Заклинатель получает 1d4 очка силы; теряет одно очко в день

0964 Заклинатель получает опыт в 2 раза быстрее обычного, пока не наберет уровень

0965 Заклинатель получает незначительный доступ к ранее запрещенной школе магии

0966 Заклинатель не получает никакой пользы от магического исцеления во время дневного света

0967 Заклинатель не получает никакой выгоды от ношения варежек или перчаток

0968 Заклинатель получает один фунт за уровень заклинаний, которые он использует

0969 Заклинатель получает один фунт за раунд в течение следующих 1d100 раундов

0970 Заклинатель обычно, кажется, лжет, когда говорит о магии

0971 Заклинатель получает занозу каждый раз, когда он использует деревянное оружие

0972 Заклинатель дает своей партии предупреждение за две недели до ухода в отставку

0973 Заклинатель светится так же ярко, как дневной свет, когда он спит

0974 Заклинатель приходит в ярость и нападает на следующую нежить, которую он видит

0975 Заклинатель приходит в ярость в присутствии членов королевской семьи

0976 Заклинатель приходит в ярость всякий раз, когда получает магическое исцеление

0977 Заклинатель все твердит и твердит о своем непостижимом гении

0978 Заклинатель изо всех сил старается казаться скромным и непритязательным

0979 Заклинатель изо всех сил старается не использовать магию в бою

0980 Заклинатель изо всех сил старается быть оскорбительным для королевской семьи

0981 Заклинатель изо всех сил старается привлечь к себе внимание в бою

0982 Заклинатель постепенно становится все более угловатым

0983 Заклинатель постепенно становится все более похожим на черепаху

0984 Заклинатель рычит во сне как тигр

0985 Заклинатель выращивает 1d10 новых и таинственных органов в своем животе

0986 Заклинатель выращивает дополнительный палец каждую неделю

0987 Заклинатель растет на один дюйм в день в течение следующих 2d4-1 дней

0988 Заклинатель дико галлюцинирует, когда в следующий раз выпьет воду

0989 Заклинатель дико галлюцинирует, пока не выпьет литр воды

0990 Заклинатель имеет 5 интеллекта на 1d6 ходов

0991 Заклинатель имеет 5 силы на 1d4 хода

0992 Заклинатель имеет 1d100 реальных, но бесполезных копий своей книги заклинаний

0993 Заклинатель имеет бонус +10 на каждый из своих следующих 1d4 бросков кубиков

0994 У заклинателя есть 10% шанс контролировать любую призванную сущность, которую он видит

0995 Заклинатель имеет 10% шанс вскрыть любой механический замок

0996 У заклинателя есть 25% шанс ослепнуть в каждом из следующих 4 раундов

0997 У заклинателя есть кровный враг в каждом городе в пределах 500 миль от активации эффекта

0998 У заклинателя есть ясная память о том, как он строил себя с нуля

0999 У Заклинателя есть близкие родственники в каждом городе в радиусе 500 миль от активации эффекта

1000 У заклинателя есть Хрустальный куб, который позволяет ему видеть сквозь дерево

1001 Заклинатель имеет накопительный 1% шанс ежедневно быть съеденным драконом
1002 Заклинатель имеет накопительный 1% шанс ежедневно превратиться в камень
1003 У заклинателя есть равновеликий 10% шанс узнать любой новый язык, который он слышит
1004 У заклинателя есть привычка выдавать пустые, но плохо продуманные угрозы
1005 У заклинателя есть большая, но безвредная дыра на макушке головы
1006 У заклинателя есть попугай на плече и деревянная нога
1007 Заклинатель имеет сильную тягу к древесному углю, сере и селитре
1008 У заклинателя есть сильная тяга к коре дерева болиголова
1009 У Заклинателя есть репутация, возможно незаслуженная, за дикий разврат
1010 У заклинателя есть шрам, как будто его голова была отрублена и снова прикреплена
1011 У Заклинателя есть маленькая замочная скважина на ладони правой руки
1012 У заклинателя есть звездообразная вмятина на затылке
1013 Заклинатель жестоко спорит со следующим встречным солдатом
1014 У заклинателя есть почти парализующий страх смерти и мертвых
1015 У заклинателя есть ответ на все вопросы
1016 Заклинатель обладает необыкновенным чувством равновесия
1017 У Заклинателя есть идентичное лицо на затылке
1018 У заклинателя есть необъяснимый, но всепоглощающий страх перед восходом солнца
1019 У заклинателя есть внетелесный опыт, и он не может найти свой путь назад
1020 Заклинатель испытывает непреодолимую ненависть к искусственным источникам света
1021 У Заклинателя есть уродливая родинка прямо как нос
1022 У Заклинателя уродливый нос совсем как родинка
1023 Заклинатель уже 1d4 дня таскает мешок с навозом
1024 Заклинатель имеет богохульные татуировки на большей части своего тела
1025 У заклинателя есть ужасные сны о грязном, древнем и щупальцевом Боге
1026 У заклинателя ошибочное чувство направления, когда он несет свою книгу заклинаний
1027 У Заклинателя есть дурные предчувствия насчет тех грибов, которые он съел вчера

1028 У заклинателя нет внутренних органов; он однородная кашлица внутри
1029 У заклинателя вообще нет запаха
1030 У заклинателя из бедер растут бараньи рога
1031 У Заклинателя есть кольца на пальцах рук и колокольчики на пальцах ног
1032 У заклинателя есть шрамы, как будто его скелет был вырван из его тела
1033 У Заклинателя есть глупые и порнографические татуировки на большей части его тела
1034 У Заклинателя во рту десять больших пальцев
1035 У заклинателя вместо пальцев десять больших пальцев
1036 У Заклинателя есть десять больших пальцев где-то на теле
1037 У Заклинателя по всему телу вытатуированы крошечные математические формулы
1038 У заклинателя есть яркие, но ложные воспоминания о прошлой жизни
1039 У заклинателя есть яркие, но ложные воспоминания о последних 24 часах
1040 Заклинатель каждую ночь видит яркие сны о собственной смерти
1041 Заклинатель не ел в течение последних 1d100 дней
1042 Заклинатель вынашивает многочисленные схемы уничтожения мира
1043 Заклинатель слышит, как небесный хор поет ему хвалу в течение 1d4 часов
1044 Заклинатель слышит, как сейчас громко стрекочут сверчки
1045 Заклинатель слышит злобные голоса поблизости шепчущие о его гибели
1046 Заклинатель слышит нормально, за исключением голосов, кажущихся слегка приглушенными
1047 Заклинатель слышит эхо своего собственного голоса всякий раз, когда он говорит
1048 Заклинатель слышит шаги голодного хищника неподалеку
1049 Заклинатель слышит, как волны разбиваются о берег, где бы он ни был
1050 Заклинатель отныне произносит это (от которого активировался эффект) заклинание так, как будто он на два этажа выше
1051 Заклинатель отныне получает дополнительный пункт здоровья на каждом уровне
1052 Заклинатель отныне имеет бонусный 10% шанс выучить новое заклинание
1053 Заклинатель отныне нуждается лишь в одной трети нормального количества пищи

1054 Заклинатель швыряет свою книгу заклинаний так далеко, как только может

1055 Заклинатель сообщает людям о том, что он считает своей самой большой слабостью

1056 Заклинатель настаивает на том, что он владеет каким-то непонятным боевым искусством

1057 Заклинатель вызывает подозрительно уместные сущности во время стресса

1058 Заклинатель с вероятностью 1% может быть убит метеоритом в любой конкретный день

1059 Заклинатель с вероятностью 5% станет богом, если он утопится

1060 Заклинатель с вероятностью 5% станет богом, если он убьет себя огнем

1061 Заклинатель с вероятностью 10% вообще никогда не существовал

1062 Заклинатель с вероятностью 10% будет невосприимчив к любой разовой дозе яда

1063 Заклинатель с вероятностью 10% будет невидим для любой женщины, которую он встретит

1064 Заклинатель с вероятностью 10% будет невидим для любого мужчины, которого он встретит

1065 Заклинатель с вероятностью 10% воскреснет, если его труп будет подожжен

1066 Заклинатель с вероятностью 10% будет полностью невосприимчив к любой единичной атаке

1067 Заклинатель с вероятностью 10% поверит даже самой возмутительной лжи

1068 Заклинатель с вероятностью 10% был зачат могущественным демоном

1069 Заклинатель с вероятностью 10% будет сочувствовать любому врагу, которого он ранит

1070 Заклинатель с вероятностью 15% прочитает любую книгу, которую увидит

1071 Заклинатель с вероятностью 20% упадет в обморок при виде крови

1072 Заклинатель с вероятностью 20% чихнет и сорвет любое заклинание, которое он произнесет

1073 Заклинатель с вероятностью 20% превратится в камень во время плавания

1074 Заклинатель в 2 раза старше самого старого человека в радиусе 100 ярдов

1075 Заклинатель с вероятностью 50% утонет в любой воде глубже, чем его рост

1076 Заклинатель с вероятностью 60% потеряет все деньги, которые он заработает

1077 Заклинатель может видеть свои собственные глаза

1078 Заклинатель абсолютно убежден, что он зомби

1079 Заклинатель страдает от сильного обморожения в 1d4 конечностях

1080 Заклинатель страдает вампиризмом, но только днем

1081 Заклинатель всегда и легко узнаваем как чародей

1082 Заклинатель-неукротимый юноша, это правда, с плащом, полным Орлов

1083 На заклинателя нападает акула, когда он в следующий раз войдет в реку

1084 Заклинатель подвергается нападению бесчисленных жгучих дождевых червей

1085 На заклинателя нападают козы в следующий раз, когда он пересекает мост

1086 На заклинателя нападают мстительные бесы, похожие на маленьких детей

1087 Заклинателя сопровождают многочисленные ухаживающие птицы, похожие на крокодилов

1088 Заклинатель слеп, если у него нет хотя бы 4d10 золотых монет

1089 Заклинатель слеп, пока он невидим

1090 Заклинатель слеп, пока его книга заклинаний открыта

1091 Заклинатель слеп пока внутри любой искусственной структуры

1092 Заклинатель ослеплен на 2d8 раундов вихрем крошечных перьев

1093 Заклинатель замурован в подземной камере вместе с бочонком вина

1094 Заклинатель ненадолго скрывается за плотным облаком опилок

1095 Заклинатель на мгновение парализуется при виде собственной крови

1096 Заклинатель на мгновение ошеломлен ливнем твердых бобов

1097 Заклинателя жестоко бьют в живот невидимой рукой

1098 Заклинатель несет 1d4+1 бурдюки с водой, наполненные человеческой кровью

1099 Заклинатель несет полную чашу воды, которую он не должен проливать

1100 Заклинатель уверен, что внутри него живет ужасное чудовище

1101 Заклинатель уверен, что каждая еда, которую он ест, содержит сильный яд

1102 Заклинатель уверен, что он может дышать под водой

1103 Заклинатель уверен, что он только что убил своего ангела-хранителя

1104 Заклинатель уверен, что раньше у него было четыре руки

1105 Заклинатель уверен, что он станет бессмертным, если его обезглавят

1106 Заклинатель уверен, что он умрет в следующих 1d4 раундах

1107 Заклинатель уверен, что он недавно вернулся из будущего

1108 Заклинатель уверен, что он превращается в ужасного монстра

1109 Заклинатель уверен, что его душа похоронена под ближайшим деревом

1110 Заклинатель прикован к столу в каком-то высотном офисном здании

1111 Заклинатель прикован к наковальне

1112 Заклинатель одет в погребальные одежды, как будто его собираются похоронить

1113 Заклинатель полностью неуязвим для любого вреда в течение 1d4 раундов

1114 Заклинатель убежден, что однажды он съел целого человека

1115 Заклинатель убежден, что он существует только в виде чисел на бумаге

1116 Заклинатель убежден, что его союзники планируют убить и съесть его

1117 Заклинатель покрыт оболочкой из замороженной слизи

1118 Заклинатель покрыт ракушками

1119 Заклинатель покрыт несмываемыми, черными как смоль отпечатками рук

1120 Заклинатель покрыт кетчупом

1121 Заклинатель покрыт арахисовым маслом

1122 Заклинатель покрыт следами присоски, как будто его обнял осьминог

1123 Заклинатель глух и слеп до завтрашнего рассвета

1124 Заклинатель полон решимости уничтожить свой посох или книгу заклинаний

1125 Заклинатель полон решимости избавиться от своих ногтей, зубов и волос

1126 Заклинатель отвлекся на что-то застрявшее у него между зубами

1127 Заклинатель насильственно притягивается к целевой точке заклинания

1128 Заклинатель одет как высококлассный бурлескный исполнитель

1129 Заклинатель жаждет узнать, насколько он огнеупорен на самом деле

1130 Заклинатель жаждет узнать, сколько же крови он может потерять

1131 Заклинатель заключен от пояса вниз в кусок сыра

1132 Заклинатель по шею заключен в бетон

1133 Заклинатель заключен в большой бумажный пакет

1134 Заклинатель полностью невосприимчив к магии на 1d8 раундов

1135 Заклинателя боятся и уважают горные великаны

1136 Заклинатель отчаянно пристрастился к какому-то удивительно редкому веществу

1137 Заклинатель полон праведного негодования

1138 Заклинателя насильно отгораживают от следующего города, в который он пытается войти

1139 Заклинатель полон благостного млека

1140 Заклинатель вдвое моложе самого молодого человека в радиусе 100 ярдов

1141 Заклинатель исцеляется каждый раз, когда он инициирует всплеск Хаоса

1142 Заклинатель несет ответственность за расправу над невинными горожанами

1143 Заклинатель заключается без адвоката в безопасном месте в течение 1d4 дней

1144 Заклинатель ужасно боится использовать магическое оружие при дневном свете

1145 Заклинатель ужасно боится использовать металлическое оружие

1146 Заклинатель был выброшен отсюда в ближайшее озеро

1147 Заклинатель невосприимчив ко всем попыткам телепатии или чтения мыслей

1148 Заклинатель невосприимчив ко всему урону, пока он не атакует или не использует магию

1149 Заклинатель невосприимчив ко всем ядам, но обычный лед для него смертельно опасен

1150 Заклинатель невосприимчив к любой Дубинке, не изготовленной в этом мире

1151 Заклинатель невосприимчив к любому яду, введенному через лезвие или иглу

1152 Заклинатель невосприимчив к любому яду, проглоченному с пищей или напитком

1153 Заклинатель обладает невосприимчивостью к благотворной клерикальной магии в течение 1d6 дней

1154 Заклинатель обладает иммунитетом к благотворным чарам в течение 1d8 дней

1155 Заклинатель невосприимчив к атакам на основе холода с завязанными глазами

1156 Заклинатель невосприимчив к атакам на основе холода, когда он находится в огне

1157 Заклинатель невосприимчив к атакам на основе электричества, пока он босиком

1158 Заклинатель невосприимчив к электрической магии ночью, когда идет снег

1159 Заклинатель невосприимчив к страху, когда держит паука во рту

1160 Заклинатель невосприимчив к огню ниже пояса

1161 Заклинатель невосприимчив к огню, держа во рту яйцо крапивника

1162 Заклинатель невосприимчив к атакам взглядом, держа свою открытую книгу заклинаний

1163 Заклинатель невосприимчив к атакам взглядом во время пения

1164 Заклинатель обладает иммунитетом к жидким ядам в течение одного года

1165 Заклинатель обладает иммунитетом к магии в течение 1d8 дней, но также не может использовать магию

1166 Заклинатель невосприимчив к магии, пока не выпьет любую жидкость

1167 Заклинатель невосприимчив к заклинаниям на основе снарядов, когда он голый

1168 Заклинатель невосприимчив к естественному холоду в то время, как голый и ничем не обремененный

1169 Заклинатель невосприимчив к некромантической магии, стоя на голове

1170 Заклинатель невосприимчив к некромантической магии, пока носит шелковые варежки

1171 Заклинатель обладает иммунитетом к немагическим эффектам, основанным на очаровании

1172 Заклинатель обладает иммунитетом к немагическим болезням, когда держит курицу

1173 Заклинатель обладает иммунитетом к немагическим снарядам на 1d8 часов

1174 Заклинатель невосприимчив к немагическому яду

1175 Заклинатель невосприимчив к немагическим, негазообразным ядам

1176 Заклинатель невосприимчив к огню на масляной основе в течение 1d12 месяцев

1177 Заклинатель невосприимчив к ядовитому газу, пока его ноги мокрые

1178 Заклинатель невосприимчив к сарказму

1179 Заклинатель обладает иммунитетом к эффектам обезвоживания

1180 Заклинатель невосприимчив к эффектам иллюзорного звука

1181 Заклинатель обладает иммунитетом к эффектам вдыхаемого дыма

1182 Заклинатель невосприимчив к воздействию заклинания желание (Wish)

1183 Заклинатель невосприимчив к следующим 1d100 еденицам огненного урона

1184 Заклинатель чрезмерно откровенен в своих телесных функциях

1185 Заклинатель склонен нападать на любого, кто предлагает ему магическое исцеление

1186 Заклинатель склонен нападать на любого, кто выражает интересы короны

1187 Заклинатель все больше убеждается в том, что он просто может быть божеством

1188 Заклинатель очень интересуется пределами своей собственной смертности

1189 Заклинатель очень интересуется вкусом некоторых ядов

1190 Заклинатель невидим от бедра до грудной клетки

1191 Заклинатель невидим для 1d4 людей поблизости

1192 Заклинатель невидим для драконов в течение одного года

1193 Заклинатель невидим для драконов, находясь под прямыми солнечными лучами

1194 Заклинатель невидим для самок травоядных животных

1195 Заклинатель невидим для женщин на протяжении 2D6 ходов

1196 Заклинатель невидим для горных великанов

1197 Заклинатель невидим для себя в течение 1d4 недель

1198 Заклинатель невидим для самого себя ниже пояса

1199 Заклинатель невидим для лошадей

1200 Заклинатель невидим для инфравидения

1201 Заклинатель невидим для изначально невидимых существ

1202 Заклинатель невидим для мужчин на протяжении 2D6 ходов

1203 Заклинатель невидим для членов своей близкой семьи

1204 Заклинатель невидим для немагических рептилий

1205 Заклинатель невидим для немагических рептилий в течение 1d4 часов

1206 Заклинатель невидим для человека, который совсем недавно ранил его

1207 Заклинатель невидим пока находится под водой

1208 Заклинателя приглашают присоединиться к колонии каннибалов на обед

1209 Заклинатель, как известно, имел незаконные деловые отношения с нежитью

1210 Известно, что заклинатель участвовал в скандальных ритуалах деторождения

1211 Заклинатель естественно замаскирован для скрытности в снежной обстановке

1212 Заклинатель почти парализован страхом, пока его книга заклинаний открыта

1213 Заклинатель находится на грани голодной смерти, независимо от того, сколько он ест

1214 у Заклинателя есть долг перед местным магистратом

1215 Заклинатель парализован от шеи вверх на 1d6 раундов

1216 Заклинатель частично невосприимчив к магическому холоду, когда держит яблоко

1217 Заклинатель навсегда изуродован следующим огнем, который он поджигает

1218 Заклинатель навсегда невидим для следующего человека, который причинит ему вред

1219 Заклинатель приколот к большому надгробию с его именем

1220 заклинатель отравлен и имеет 6d6 дней, чтобы найти свое единственное противоядие

1221 Заклинатель проколот так, словно провел ночь в железной Деве

1222 Заклинатель очень голоден после каждой битвы

1223 Заклинатель понижен до первого уровня на 4d6 часов

1224 ХП заклинателя уменьшается до 1, когда он в следующий раз инициирует всплеск

1225 Заклинатель кровно связан с тем, кто никогда не жил

1226 Заклинатель неохотно приносит свою книгу заклинаний в дом

1227 Заклинатель неохотно носит с собой оружие после захода солнца

1228 Заклинатель неохотно произносит любое заклинание, которое он сейчас запомнил

1229 Заклинатель неохотно входит в любое здание, в которое он ранее входил

1230 Заклинатель не хочет запачкать кровью ни одно из своих орудий

1231 Заклинатель неохотно использует любое оружие, которое не пролило кровь

1232 По слухам, заклинатель-искусственное существо без души

1233 Заклинатель по слухам замышляет политическое убийство

1234 По слухам заклинателя защищает могучий дракон

1235 заклинатель по слухам является реинкарнацией презираемого тирана

1236 По слухам заклинатель пьет орчью кровь по Литру

1237 Заклинатель, по слухам, был заменен inferнальным самозванцем

1238 По слухам, Заклинатель убил последнего, Кто спросил его имя

1239 По слухам, Заклинатель убил сотни невинных людей

1240 По слухам, в жилах Заклинателя течет орчья кровь

1241 По слухам, заклинатель платил оркам за выполнение непристойных услуг

1242 По слухам заклинатель участвовал в ужасных погребальных обрядах

1243 Заклинатель, по слухам, участвовал в геноциде против эльфов

1244 По слухам заклинатель участвовал в убийстве божества

1245 По слухам заклинатель проводил ужасные ритуалы над дварфами

1246 По слухам заклинатель назначил огромную награду за свою голову

1247 По слухам Заклинатель продал свою семью в рабство

1248 По слухам у заклинателя есть сердце гоблина

1249 По слухам Заклинатель обидел одного из членов королевской семьи

1250 По слухам заклинатель использует ясновидение для вуайеризма

1251 Заклинатель покрыт шрамами, словно он обжег более 80% своего тела

1252 Заклинатель скрупулезно откровенен во всех финансовых сделках

1253 Заклинатель запечатан в огромном, но в остальном нормальном курином яйце

1254 Заклинатель замурован в сосновом гробу

1255 Заклинатель запечатан в дубовую бочку

1256 Заклинатель сидит на возвышенной платформе на высоком узком шесте

1257 Заклинатель мастерски владеет новым оружием, но не может использовать его при дневном свете

1258 Заклинатель замедляется, когда он становится невидимым

1259 Заклинатель с головы до ног вымазан патокой

1260 Заклинатель промокает каждый раз, когда он произносит заклинание на водной основе

1261 Заклинатель находится где-то в районе Сызрани, на краю степи

1262 Заклинатель вскоре попадает в тюрьму за публичное распутство и ненормативную лексику

1263 Заклинатель вскоре попадает в тюрьму по подозрению в убийстве

1264 Заклинатель вскоре попадает в тюрьму за незаконное использование магических знаний

1265 Заклинателя ищет банда воинствующих вивисектеров

1266 Заклинатель скудно посыпан солью как крендель

1267 Заклинатель стоит в открытом поле, к западу от Белого дома

1268 Заклинатель поражен безмолвием, пока его не кромсает магическое оружие

1269 Заклинатель лишен денежного богатства за исключением того, что он несет

1270 Заклинатель внезапно оказывается один в центре огромного поля шлаков

1271 Внезапно Заклинатель несет двадцатифунтовый мешок, набитый соломой

1272 Заклинатель внезапно начинает ощущать родовые муки

1273 Заклинатель внезапно оказывается по другую сторону ближайшей запертой двери

1274 Заклинатель внезапно усаживается на трон, сложенный из яблочных сердцевин

1275 Заклинатель внезапно оказывается сидящим в элегантной ванне

1276 Заклинатель внезапно оказывается у подножия ближайшего водопада

1277 Заклинатель внезапно оказывается стоящим на одной ноге

1278 Внезапно Заклинатель оказывается на вершине очень высокой лестницы

1279 Внезапно Заклинатель оказывается на вершине ближайшего валуна

1280 Заклинатель внезапно оказывается верхом на ближайшей лошади

1281 Заклинатель внезапно оказывается стоящим в ведре с маслом

1282 Заклинатель внезапно оказывается в каное на стремительной реке

1283 Заклинатель внезапно оказывается посреди заснеженного поля

1284 Внезапно Заклинатель оказывается в ближайшей кузнице кузнеца

1285 Заклинатель внезапно оказывается в ближайшем борделе

1286 Заклинатель внезапно оказывается в ближайшей купели со святой водой

1287 Внезапно Заклинатель оказывается в ближайшем свинарнике

1288 Заклинатель внезапно оказывается по колено в навозе

1289 Заклинатель внезапно оказывается стоящим на двухфутовом Кубе из твердого алюминия

1290 Заклинатель внезапно оказывается в окружении четверки скунсов

1291 Заклинатель вдруг не уверен, что он действительно хочет быть пользователем магии

1292 Заклинатель внезапно надевает полный комплект эльфийской кольчуги

1293 Заклинатель окружен восьмифутовыми бетонными плитами

1294 Заклинателя подозревают в заговоре по уничтожению мира

1295 Заклинатель ужасен в оценке количества, расстояния и времени

1296 Заклинатель боится песочных часов и устройств для отсчета времени

1297 Заклинатель-жертва обширного, хорошо скоординированного заговора

1298 Заклинатель-жертва хорошо скоординированного пропагандистского нападения

1299 Заклинатель-худший лжец в истории интеллектуального дискурса

1300 Заклинатель густо окутан паутиной

1301 Заклинатель основательно запутался в щупальцах Португальского кораблика

1302 Заклинатель тщательно смазан салом из бекона

1303 Заклинатель тщательно пропитан яичными белками

1304 Заклинатель, якобы, получил за свою голову огромную награду

1305 Заклинатель забрасывается на 1d4x1000 лет в будущее на 1d4 раунда

1306 Заклинатель подбрасывается на 4d6 футов в воздух

1307 Заклинатель брошен на 4d6 часов в будущее

1308 Заклинатель резко отброшен назад от целевой точки заклинания

1309 Заклинатель плотно связан прочной проволокой

1310 Заклинатель плотно завернут в смиренную рубашку

1311 Заклинателя топчет кабан

1312 Заклинатель попадает в ловушку в колонне солоноватой воды на 1d4 раунда

1313 Заклинатель не может задавать вопросы

1314 Заклинатель не может пересечь ни один мост, который перекинут через текущую воду

1315 Заклинатель не может заключать адские пакты

1316 Заклинатель не подвержен влиянию магического ветра в течение 1d4 месяцев

1317 Заклинатель не подвержен влиянию магически созданного металла

1318 Заклинатель не подвержен влиянию природного ветра

1319 Заклинатель не подвержен влиянию заклинания «снять проклятие»

1320 Заклинатель не пострадал от экстремальных звуков

1321 Заклинатель не пострадает от заплесневелой или гнилой пищи

1322 Заклинатель повсеместно рассматривается как ненавистный преступник в течение 1d8 дней

1323 Заклинатель неосознанно вступил в тайное общество

1324 Заклинатель совершенно не способен оценить свои собственные травмы

1325 Заклинатель совершенно не способен замаскировать себя с помощью магии

1326 Заклинатель смутно осознает любую преднамеренную угрозу своей жизни

1327 Заклинатель очень чувствителен к давлению коллег в вопросах алкоголя

1328 Заклинатель насильственно выбрасывается из следующего здания, в которое он входит

1329 Заклинатель одет в глубоководный водолазный костюм с медным шлемом

1330 Заклинатель носит маску сварщика и не может снять ее до рассвета

1331 Заклинатель носит богато украшенную маску из тончайшего стекла

1332 Заклинатель носит пропитанные кровью хирургические перчатки

1333 Заклинатель носит боксерские перчатки и не может снять их до рассвета

1334 Заклинатель носит мех кролика

1335 Заклинатель носит одежду, которая устарела на 10d10 веков

1336 Заклинатель носит достаточное количество одежды для 3d4 человек

1337 Заклинатель носит необычайно гламурные накладные ресницы

1338 Заклинатель носит ботинки для гольфа

1339 Заклинатель одет в подвенечное платье своей матери

1340 Заклинатель носит подковы

1341 Заклинатель носит коньки на льду

1342 На Заклинателе нет ничего, кроме тонкой набедренной повязки

1343 Заклинатель носит роликовые коньки

1344 Заклинатель носит снегоступы и не может снять их, пока не пойдет снег

1345 На Заклинателе та же одежда, что и на нем, когда он умрет

1346 Заклинатель носит кожаную оболочку недавно умершего короля

1347 Заклинатель носит то, что кажется его сердцем на рукаве

1348 Заклинатель широко известен как предосудительный гедонист

1349 Заклинателю поклоняется как Богу какое-то дегенеративное, изолированное племя

1350 Заклинатель терзается жгучей болью каждый раз, когда он задает вопрос

1351 Заклинателя терзает жгучая боль, когда он извлекает чужую кровь

1352 Заклинателя терзает жгучая боль, когда он прикасается к нежити

1353 Заклинатель не совсем уверен, что он не отродье демона

1354 Заклинатель засовывает оба больших пальца глубоко в ноздри на 1d6 раундов

1355 Заклинатель едва ли сойдет за представителя своей расы

1356 Заклинатель все еще чувствует запах подгоревшего тоста

1357 Заклинатель продолжает говорить, несмотря на полное отсутствие интереса у всех

1358 Заклинатель знает метод, с помощью которого золото можно закалить, как сталь

1359 Заклинатель узнает новый язык за 1d4 недели

1360 Заклинатель знает заклинание, которое убьет его мгновенно

1361 Заклинатель знает, что он сойдет с ума, если произнесет свое имя вслух

1362 Заклинатель теперь знает местонахождение каждого млекопитающего в радиусе одной мили

1363 Заклинатель знает тайный язык лягушек и жаб

1364 Заклинатель от души смеется, когда видит, что его союзники ранены

1365 Заклинатель прыгает с следующего моста, который он пересекает

1366 Заклинатель узнает страшную тайну об одном из своих союзников

1367 Заклинатель узнает, что его назначили на какую-то правительственную должность

1368 заклинатель узнает, что его брак по договоренности должен состояться завтра

1369 Заклинатель узнает, что его родители были нежитью в тот день, когда он родился

1370 Заклинатель не оставляет следов на снегу

1371 Заклинатель любит говорить всем, что у него эйдетическая память

1372 У Заклинателя такой вид, словно он полгода провалялся в болоте

1373 Заклинатель теряет 10d1000 золотых монет в дурацкой инвестиционной схеме

1374 Заклинатель теряет 1D10 ХП, если ближайший клирик превращается в нежить

1375 Заклинатель теряет 1d10 очков силы; восстанавливает одно очко в день

1376 Заклинатель теряет 1d4 хит-пойнта каждый раунд, что он невидим

1377 Заклинатель теряет 1d4 хит-пойнта каждый раз, когда он говорит каламбур

1378 Заклинатель теряет 1d4 хит-пойнта в час до заката сегодня вечером

1379 Заклинатель теряет 3d8 хит-пойнтов каждый раз, когда он использует заклинание чтение магии

1380 Заклинатель теряет доступ к одной школе магии на 1d4 недели

1381 Заклинатель теряет доступ ко всем школам магии кроме одной на 2d6 дней

1382 Заклинатель теряет всякое понимание концепции денег

1383 Заклинатель теряет все волосы на левой стороне своего тела

1384 Заклинатель теряет один хит-пойнт каждый раз, когда он называет кого-то по имени

1385 Заклинатель теряет один хит-пойнт за уровень заклинаний, произносимых при солнечном свете

1386 Заклинатель теряет одно очко харизмы за каждый хит-пойнт, который он теряет

1387 Заклинатель теряет один пункт харизмы в день в течение 3d6 недель

1388 Заклинатель теряет один фунт за уровень заклинания, которое он произносит

1389 Заклинатель теряет только 1 ХП от следующих 3d8 атак на него

1390 Заклинатель делает возмутительные ставки на самые невероятные события

1391 Заклинатель упоминает о желании вступить в тайное общество под названием Трес

1392 Заклинатель неправильно произносит имя каждого, оскорбительно, если это возможно

1393 Заклинатель должен постоянно носить с собой не менее одного фунта сырого мяса

1394 Заклинатель должен носить свою книгу заклинаний в руке, а не в сумке или мешке

1395 Заклинатель должен выпить свой вес в воде до захода солнца

1396 Заклинатель должен пить соленую воду вместо пресной

1397 Заклинатель должен съедать не менее одного фунта соли каждую неделю

1398 Заклинатель должен включать мерзкое ругательство в каждое предложение, которое он произносит

1399 Заклинатель должен оскорблять любую фигуру власти не менее 1d4 раз

1400 Заклинатель должен совершить спас-бросок или его руки начнут разлагаться как будто он мертв

1401 Заклинатель должен совершить спас-бросок или превратиться в антропоморфную ласку

1402 Заклинатель должен совершить спас-бросок против выносливости, иначе пища превратится в железо у него во рту

1403 Заклинатель должен совершить спас-бросок против выносливости, иначе его легкие превратятся в золото

1404 Заклинатель должен совершить спас-бросок против выносливости, иначе его вес удвоится

1405 Заклинатель должен совершить спас-бросок против воли или попытается выпотрошить самого себя

1406 Заклинатель должен совершить спас-бросок против воли или начнёт стареть на двадцать лет за раунд

1407 Заклинатель должен совершить спас-бросок против воли, иначе он навсегда станет неграмотным

1408 Заклинатель должен назвать свое имя любому, кто его спросит

1409 Заклинатель больше не может делиться с другими

1410 Заклинатель больше не верит, что магия действительно существует

1411 Заклинатель больше не нуждается в еде, но не может исцелять раны естественным путем

1412 Заклинатель больше не потеет

1413 Заклинатель больше не производит слюну

1414 Заклинатель теперь дышит азотом вместо кислорода

1415 Заклинатель одержимо преследует свою цель приобрести вторую голову

1416 Заклинатель предложил продать свою книгу заклинаний тому, кто предложит самую низкую цену

1417 Заклинателю нужно есть только в течение чередующихся недель

1418 Заклинатель должен 10d100 золотых монет следующему человеку, которого он коснется

1419 Заклинатель должен 1d4 золотых монет каждому в радиусе 100 ярдов

1420 Заклинатель задолжал колоссальную сумму денег местному кредитору

1421 Заклинатель обязан своей жизнью тому, кто не родится еще много веков

1422 Заклинатель замечает убийцу, прячущегося за каждым деревом и камнем

1423 Заклинатель ощущает, как внутри его черепа перекачиваются шарики

1424 Заклинатель видит таинственные корабли, которые летят в воздухе неподалеку

1425 Заклинатель постоянно получает 1d4-1 ХП

1426 Заклинатель навсегда получает дополнительные 1d4 ХП

1427 Заклинатель на всегда теряет 1d4-1 ХП

1428 Заклинатель навсегда теряет чувство вкуса

1429 Заклинатель предпочитает не использовать магию в помещении

1430 Заклинатель предпочитает не использовать магию, если только не идет дождь

1431 Заклинатель предпочитает не колдовать, пока кто-то наблюдает за ним

1432 Заклинатель предпочитает не колдовать во время дождя

1433 Заклинатель проецирует атмосферу компетентности даже тогда, когда это неоправданно

1434 Заклинатель предсказывает, что он умрет, утонув в топленом масле

1435 Заклинатель публично проклинает члена королевской семьи

1436 Заклинатель проводит пагубную финансовую политику, несмотря на протесты общественности

1437 Заклинатель быстро покрывается ржавчиной, если к нему прикасается чужая кровь

1438 Заклинатель случайным образом телепортируется на 1d100 ярдов, когда он становится невидимым

1439 Заклинатель бредит как сумасшедший всякий раз, когда он становится свидетелем произнесения заклинания

1440 Заклинатель реагирует на гостеприимство с шокирующим хамством

1441 Заклинатель бурно реагирует на любые услышанные оскорбления

1442 Заклинатель бурно реагирует на любого, кто носит герб

1443 Заклинатель бурно реагирует на любого, кто говорит грамматически неправильно

1444 Заклинатель бурно реагирует на любого, кто спрашивает его имя

1445 Заклинатель бурно реагирует на явные рифмы в речи

1446 Заклинатель бурно реагирует на предложения пищи или воды

1447 Заклинатель бурно реагирует на религиозные символы, демонстрируемые в бою

1448 Заклинатель бурно реагирует на запах пекущегося хлеба

1449 Заклинатель понимает, что он беглый раб, которого выслеживает хозяин

1450 Заклинатель понимает, что куры и утки замышляют мятеж

1451 Заклинатель понимает, что его левая рука на самом деле не прикреплена

1452 Заклинатель осознает, что он неоднократно проживал этот день в течение многих лет

1453 Заклинатель понимает, что он искусен в использовании болы

1454 Заклинатель понимает, что он стоит на люке над глубокой ямой

1455 Заклинатель понимает, что он очень близок к исполнению своего предназначения

1456 Заклинатель понимает, что его имя-синоним навоза

1457 Заклинатель вспоминает, как пережил ужасную пытку, но не знает, когда именно

1458 Заклинатель помнит каждое оскорбление с поразительной ясностью

1459 Заклинатель получает божественное видение какого-то ужасно обыденного события

1460 Заклинатель не получает никакого спас-броска от следующего заклинания, бросаемого против него

1461 Заклинатель недавно выпил яд или зелье; он не может вспомнить, что именно

1462 Заклинатель недавно нашел мощный артефакт, но не понимает этого

1463 Заклинатель недавно дал нерушимую клятву, но вполне может ее вспомнить

1464 Заклинатель зачитывает длинный список жалоб на своих союзников

1465 Заклинатель повторяет этот отрывок из Макбет всякий раз, когда он держит кинжал

1466 Заклинатель обращается к своим союзникам по милым прозвищам

1467 Заклинатель называет свою книгу заклинаний "Буки-Вуки"

1468 Заклинатель отказывается носить с собой какие-либо драгоценные камни или драгоценности

1469 Заклинатель отказывается есть в присутствии дворфов

1470 Заклинатель отказывается входить в любой город, который не окружен стеной

1471 Заклинатель отказывается обращаться с любым клинком, который не пролил кровь

1472 Заклинатель отказывается впадать в ярость, ярость против умирающего света

1473 Заклинатель отказывается говорить с кем-либо, пока его книга заклинаний открыта

1474 Заклинатель отказывается разговаривать с теми, кто обращается к нему по имени

1475 Заклинатель отказывается говорить с одним конкретным союзником

1476 Заклинатель отказывается владеть любым оружием, на котором не выгравировано его имя

1477 Заклинатель отказывается владеть любым оружием, которое когда-либо проливало кровь

1478 Заклинатель повторяет следующий раунд 1d100 раз

1479 Заклинателю требуется только 1d8 часов сна в неделю

1480 заклинатель рассказывает, что ему нравится вкус жареного дворфа

1481 Заклинатель говорит, что он доппельгангер

1482 Заклинатель постоянно забывает магические командные слова

1483 Заклинатель постоянно забывает, что он не может дышать под водой

1484 Заклинатель постоянно забывает, что яды вредны при попадании внутрь

1485 Заклинатель постоянно забывает причину, по которой он встал, сел и т. д.

1486 Заклинатель постоянно забывает потушить походные костры, костры для приготовления пищи и т. д.

1487 Заклинатель постоянно забывает вытащить оружие перед атакой

1488 Заклинатель постоянно забывает поест, даже когда он голоден

1489 Заклинатель постоянно забывает лечь перед сном

1490 Заклинатель постоянно забывает одеться после купания

1491 Заклинатель постоянно забывает снять одежду перед купанием

1492 Заклинатель постоянно забывает, где он находится и куда направляется

1493 Заклинатель постоянно забывает, где он оставил свою книгу заклинаний

1494 Заклинатель постоянно забывает, носит ли он броню или нет

1495 Заклинатель постоянно забывает, какие заклинания он запомнил

1496 Заклинатель постоянно теряет ход своих мыслей в середине фразы.

1497 Заклинатель бежит к ближайшему дереву и пытается выкорчевать его

1498 Заклинатель бежит к ближайшей скотобойне

1499 Заклинатель ищет убежище в ближайшем борделе

1500 Заклинатель видит так, словно все вокруг окутано вечными сумерками

1501 Заклинатель видит так, как будто его глаза парят на один фут левее

1502 Заклинатель видит так, как будто его глаза находятся на затылке

1503 Заклинатель видит так, как если бы его глаза были там же, где и уши

1504 Заклинатель видит разноцветные ленты, кружащиеся в воздухе вокруг него

1505 Заклинатель видит загадочные послания в закономерностях роста растений

1506 Заклинатель видит все так, словно находится глубоко под водой

1507 Заклинатель видит все как сквозь мутное стекло

1508 Заклинатель видит гейзеры пылающей смолы, извергающиеся повсюду.

1509 Заклинатель видит вокруг себя призрачных куртизанок

1510 Заклинатель видит огромных летучих мышей и скатов манта кружащихся вокруг него

1511 Заклинатель видит при дневном свете, как будто это ночь, и наоборот

1512 Заклинатель видит угрожающие, темные фигуры повсюду, куда бы он ни пошел

1513 Заклинатель видит целевую точку заклинания как место великой святости

1514 Заклинатель выбрал сегодняшней наряд с недостаточной продуманностью

1515 Заклинатель всерьез рассматривает возможность навсегда отказаться от магии

1516 Заклинатель всерьез задумывается о вступлении в духовенство

1517 Заклинатель разбивается как стекло, если он падает с высоты, превышающей в 2 раза его рост

1518 Заклинатель неудержимо дрожит в присутствии огня

1519 Заклинатель проявляет все признаки чумы, но на самом деле вполне здоров

1520 Заклинатель показывает всем свои раны и спрашивает, не выглядят ли они зараженными

1521 Заклинатель визжит как пожарная тревога в присутствии огня

1522 Заклинатель сжимается на 50% после потери 50% своих ХП

1523 Заклинатель избегает общества других пользователей магии

1524 Заклинатель избегает использования магических предметов потому, что они "дилетантские"

1525 Заклинатель избегает использования оружия, содержащего черные металлы

1526 Заклинатель тонет как камень в воде, но не может утонуть

1527 Заклинатель слабо пахнет капустой

1528 Заклинатель сильно пахнет подгоревшим тостом

1529 Заклинатель сильно пахнет спиртом

1530 Заклинатель сильно пахнет кровью пока он мокрый

1531 Заклинатель сильно пахнет кипящей смолой

1532 Заклинатель сильно пахнет экзотическими духами

1533 Заклинатель сильно пахнет мазутом

1534 Заклинатель сильно пахнет грибами, когда он находится рядом с костром

1535 Заклинатель сильно пахнет чесноком

1536 Заклинатель сильно пахнет перечной мятой

1537 Заклинатель сильно пахнет лепестками роз

1538 Заклинатель чихает 1d20 раз в каждом из следующих раундов 1d20

1539 Заклинатель чихает несколько раз, когда становится невидимым

1540 Заклинатель сверкает так, словно отныне он весь покрыт блестками

1541 Заклинатель говорит с явно фальшивым и раздражающим акцентом украинцев

1542 Заклинатель тратит 1d4 раунда на атаку ближайшего дерева

1543 Заклинатель тратит 1d4 раунда пытаясь поджечь свои ботинки

1544 Заклинатель тратит 1d4 раунда, пытаясь произнести это же заклинание

1545 Заклинатель проводит 1d4 раунда пытаясь задушить себя своими волосами

1546 Заклинатель тратит 2d10 раундов на бег по направлению к ближайшему побережью.

1547 Заклинатель тратит 2d10 раунда на попытку заглянуть в свои собственные уши

1548 Заклинатель тратит все свои деньги на следующую вещь, которую он покупает

1549 Заклинатель извергает философскую трепотню о хлопке одной рукой

1550 Заклинатель изрыгает воду как горгулья в течение 1d4 раундов

1551 Заклинатель распространяет о себе злобные и неловкие слухи

1552 У заклинателя вырастает спинной плавник

1553 Из центра груди заклинателя вырастает жуткое щупальце

1554 У Заклинателя между лопатками вырастает большая губчатая масса

1555 Заклинатель отращивает гриву как у Льва

1556 заклинатель отращивает новое ухо на тыльной стороне одной руки

1557 Заклинатель выпускает красивый цветок из своего подбородка

1558 У заклинателя вырастает выдающийся надбровный бугор

1559 Заклинатель выпускает из своего лба выдвижную металлическую антенну

1560 Заклинатель выпускает маленький пылающий фитиль из своей головы

1561 Заклинатель выпускает крошечный рог из кончика своего носа

1562 У заклинателя по всей длине позвоночника прорастает молния

1563 У заклинателя вырастает дополнительное ухо за каждым из его обычных ушей

1564 У заклинателя вырастает глаз точно на макушке головы

1565 У Заклинателя на предплечье вырастает уродливый бугорок

1566 У заклинателя по краям предплечий прорастают острые лезвия

1567 У заклинателя вырастают крошечные, бесполезные крылышки на носу

1568 У заклинателя на щеках вырастают одичалые перья

1569 Заклинатель выпускает из своей плоти провода и резиновые трубки

1570 Заклинатель пребывает в раздражённом раздумье на протяжении 3d4 раундов

1571 Заклинатель пристально рассматривает целевую точку заклинания в течение 1D10 раундов

1572 Заклинатель начинает выставлять счета своим союзникам за каждое произнесенное заклинание

1573 Заклинатель начинает танцевать и не может остановиться, пока его не поразит магия

1574 Заклинатель начинает бежать и думает, что он взорвется, если остановится

1575 Заклинатель попадает в петлю и его поднимают высоко на дерево

1576 Заклинатель наступает на рассыпчатый камень и кувyrкается вниз с ближайшего холма

1577 Заклинатель прилипает к следующему металлическому предмету, к которому он прикасается, на 1d6 ходов

1578 Заклинатель споткнулся о следующий костер, мимо которого он проходил

1579 У заклинателя внезапно появляется 2d4+2 пальца, выступающие из его лица

1580 У Заклинателя внезапно ноги стали как у слона

1581 У заклинателя внезапно возникли опасения по поводу его умения пользоваться магией

1582 У заклинателя вдруг оказалось по десять пальцев на каждой ноге

1583 У заклинателя вдруг оказалось десять пальцев на одной ноге и ни одного на другой

1584 Заклинатель внезапно осознает, что он был голым в течение 2d8 дней

1585 Заклинатель внезапно осознает, что его одежда сделана из человеческой кожи

1586 Заклинатель внезапно начинает истекать медом и патокой

1587 Заклинатель получает 10-кратный от нормального урона от падения свыше 20 футов

1588 Заклинатель получает в 2 раза больше урона от следующих 1d4 атак на него

1589 Заклинатель мучится острой паранойей всякий раз, когда слышит свое имя

1590 Заклинатель страдает интенсивной, изнурительной лихорадкой в течение 1d4 дней

1591 Заклинатель страдает вспышками неистовой ксенофобии

1592 Заклинатель испытывает кратковременную боль каждый раз, когда закрывает книгу

1593 Заклинатель страдает от судорог, если он использует магию в течение часа после еды

1594 Заклинатель страдает мучительной болью от артрита

1595 Заклинатель страдает иллюзиями относительно эффективности свободного рынка

1596 Заклинатель терпит дураков с радостью

1597 Заклинатель испытывает невероятный страх, когда в следующий раз пересекает мост

1598 Заклинатель испытывает сильную боль во время попытки магического исцеления

1599 Заклинатель испытывает сильную боль в глазах всякий раз, когда видит нежить

1600 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда он меняет облик

1601 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда он ест приготовленное мясо

1602 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда он входит в храм или церковь

1603 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда он проходит через дверной проем

1604 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда шагает по траве

1605 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда пытается петь

1606 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда он использует магию приоризации

1607 Заклинатель испытывает сильную боль всякий раз, когда он владеет магическим клинком

1608 Заклинатель получает максимальный урон от следующих 1d4 атак на него

1609 Заклинатель испытывает ДКБ, как будто он вынырнул слишком быстро

1610 Заклинатель терпит муки проклятых в течение 1d4 часов

1611 Заклинатель подозревает, что вся зелень поблизости враждебна ему

1612 Заклинатель подозревает, что все вокруг пытаются его ограбить

1613 Заклинатель подозревает, что все его союзники присоединились к опасному культу

1614 Заклинатель подозревает, что его использование магии полностью бредовое

1615 Заклинатель подозревает, что кто-то поблизости завладел его разумом

1616 Заклинатель подозревает, что кто-то поблизости-механический автоматон

1617 Заклинатель откусывает большой кусок от своей книги заклинаний

1618 Заклинатель откусывает большой кусок от ближайшей статуи

1619 Заклинатель откусывает большой кусок от ближайшего дерева

1620 Заклинатель дает обет абсолютного пацифизма на 2d4-1 дня

1621 Заклинатель телепортируется на одну милю в следующий раз, когда он будет пересекать реку

1622 Заклинатель телепортируется точно туда, где он стоял час назад

1623 Заклинатель телепортируется на Луну планеты на 1d4 часа

1624 Заклинатель телепортируется на место всплеска Хаоса другого заклинателя

1625 Заклинатель телепортируется на место самой последней государственной казни

1626 Заклинатель телепортируется на то место, где он в последний раз ел

1627 Заклинатель говорит всем, что у него есть эйдетическая память

1628 Заклинатель говорит всем, что его кости сделаны из алмаза

1629 Заклинатель говорит злонамеренную ложь о своем работодателе или покровителе

1630 Заклинатель говорит злонамеренную ложь в присутствии священнослужителей

1631 Заклинатель имеет склонность быть отмеченным самым сильным членом своей партии

1632 Заклинатель имеет тенденцию становиться ненадолго невидимым в неудобное время

1633 Заклинатель имеет склонность сильно пускать слюни, когда пьет из кружки или чашки

1634 Заклинатель думает, что "хай-Хо, хай-Хо" — это правильное приветствие дворфов

1635 Заклинатель думает, что та далекая гора сделана из золота

1636 Заклинатель думает, что вокруг него полыхает огромный костер

1637 Заклинатель думает, что у него в животе горит волшебная свеча

1638 Заклинатель думает, что ближайший союзник истощает его магическую энергию

1639 Заклинатель думает, что прошлая жизнь вторгается в его нынешнюю

1640 Заклинатель думает, что змея проходит по всей длине его пищеварительного тракта

1641 Заклинатель думает, что идет сильная буря с градом

1642 Заклинатель думает, что весь огонь — это иллюзия

1643 Заклинатель считает, что все его подозрения оправданы

1644 Заклинатель думает, что все остальные пользователи магии хотят его поймать

1645 Заклинатель считает, что вся королевская власть безнадежно развращена

1646 Заклинатель думает, что союзник убьет его завтра до захода солнца

1647 Заклинатель думает, что любая рана, которую он получает, намного, намного хуже

1648 Заклинатель считает, что элементалы не представляют для него никакой угрозы

1649 Заклинатель думает, что все травоядные в мире ненавидят его

1650 Заклинатель считает, что каждая царапина может заразить его ликантропией

1651 Заклинатель считает всех своих знакомых самозванцами

1652 Заклинатель считает, что все завидуют его магическому мастерству

1653 Заклинатель думает, что все думают, что он самозванец

1654 Заклинатель думает, что все, чем он владеет, было заменено копией

1655 Заклинатель думает, что все, чем он владеет, сильно зачаровано

1656 Заклинатель думает, что злые существа готовы убить, чтобы завладеть его книгой заклинаний

1657 Заклинатель думает, что пища, приготовленная другими, ядовита для него

1658 Заклинатель думает, что золото обожжет его, если положить его на кожу

1659 Заклинатель думает, что он появился всего 1d4 дня назад

1660 Заклинатель думает, что он может стать невидимым для нежити по своему желанию

1661 Заклинатель думает, что он может командовать драконами, чтобы они выполняли его приказы

1662 Заклинатель считает, что он может общаться с муравьями

1663 Заклинатель считает, что он может общаться с кошками

1664 Заклинатель думает, что он может летать, прыгая с высоких зданий

1665 Заклинатель думает, что он может управляться с раскаленным металлом без вреда для себя

1666 Заклинатель думает, что он может нейтрализовать яды, проглотив их

1667 Заклинатель думает, что он может вернуть нежить к истинной жизни

1668 Заклинатель думает, что он может говорить напрямую со своим божеством

1669 Заклинатель думает, что он может говорить с птицами

1670 Заклинатель считает, что он может пережить множество ударов молотком по черепу

1671 Заклинатель думает, что он умер в молодости

1672 Заклинатель думает, что у него есть слабость к зеленому камню

1673 Заклинатель считает, что он обладает дипломатическим иммунитетом

1674 Заклинатель думает, что у него есть сила говорить пророчества

1675 Заклинатель думает, что его сопровождают невидимые неживые слуги

1676 Заклинатель думает, что он только что умер и теперь превратился в зомби

1677 Заклинатель думает, что ему известно местонахождение огромной золотой Орды

1678 Заклинатель думает, что он выглядит совершенно по-другому после каждого восхода солнца

1679 Заклинатель думает, что к полуночи он должен съесть фунт земли

1680 Заклинатель думает, что он должен держать неудобный предмет, чтобы использовать магию

1681 Заклинатель думает, что он должен выучить новое заклинание до захода солнца

1682 Заклинатель считает, что он должен защитить цель любой ценой

1683 Заклинатель думает, что он должен быстро снять и сжечь свою одежду

1684 Заклинатель думает, что он должен выполнить какой-то странный квест

1685 Заклинатель считает, что он должен королю тысячи золотых монет

1686 Заклинатель думает, что теперь он владеет всем, что находится в его поле зрения

1687 Заклинатель думает, что от него сильно пахнет навозом

1688 Заклинатель думает, что он станет богом, если сдерет с себя всю кожу

1689 Заклинатель считает, что он будет причислен к лику святых сразу же после своей смерти

1690 Заклинатель думает, что его съедят зомби, если он заснет

1691 Заклинатель думает, что завтра на рассвете его казнят за измену

1692 Заклинатель думает, что его казнят за измену, если он использует магию

1693 Заклинатель думает, что его сожгут, если он использует магический огонь

1694 Заклинатель думает, что однажды ночью его убьют во сне

1695 Заклинатель думает, что он подхватит болезнь, если будет использовать магические предметы

1696 Заклинатель думает, что он воспламенится, если промокнет

1697 Заклинатель думает, что он воспламенится, если скажет неправду

1698 Заклинатель думает, что он воспламенится, если не наденет венки из плюща

1699 Заклинатель думает, что он подхватит любую болезнь, с которой столкнется

1700 Заклинатель думает, что он умрет, если рядом умрет определенный человек

1701 Заклинатель думает, что он умрет, если не съест волшебный свиток

1702 Заклинатель думает, что он утонет в следующей водоеме, которую он пересечет

1703 Заклинатель думает, что он будет выделять алмазы, если будет глотать уголь

1704 Заклинатель думает, что он растает, если подойдет слишком близко к огню

1705 Заклинатель считает себя мастером воровства

1706 Заклинатель думает, что он жрец отвратительного чудовища со щупальцами

1707 Заклинатель думает, что он на самом деле в 10 раз старше, чем кажется

1708 Заклинатель думает, что он стареет со скоростью один год в час

1709 Заклинатель думает, что его нарекли хранителем леса

1710 Заклинатель думает, что его пощадили с какой-то inferнальной целью

1711 Заклинатель думает, что на него напала пиранья

1712 Заклинатель думает, что сейчас на него обрушится ближайший валун

1713 Заклинатель думает, что его пожирают невидимые черви

1714 Заклинатель думает, что его держат против его воли

1715 Заклинатель думает, что его терзают бешеные собаки

1716 Заклинатель думает, что его сжимает большой питон

1717 Заклинатель думает, что он мертв и надеется, что его союзники не узнают об этом

1718 Заклинатель думает, что ему суждено быть повешенным сегодня в полночь

1719 Заклинатель думает, что ему суждено умереть смешным образом

1720 Заклинатель думает, что он умер и попал на небеса

1721 Заклинатель думает, что он огнеупорен, пока он голый

1722 Заклинатель считает себя виновным в подстрекательстве к мятежу и государственной измене

1723 Заклинатель думает, что он очень легко воспламеняется

1724 Заклинатель думает, что у него иммунитет к ликантропии

1725 Заклинатель думает, что он невосприимчив к некромагической магии

1726 Заклинатель думает, что у него иммунитет к немагическим болезням

1727 Заклинатель думает, что он заключил договор с каким-то ближайшим землевладельцем

1728 Заклинатель думает, что он непобедим, когда говорит

1729 Заклинатель думает, что он неуязвим для магического оружия

1730 Заклинатель считает, что он неуязвим для снарядного оружия

1731 Заклинатель думает, что он неуязвим, пока он невидим

1732 Заклинатель думает, что он неуязвим, пока носит шляпу

1733 Заклинатель думает, что он только что сбежал от разбойников-вивисекционеров

1734 Заклинатель думает, что он следующий в очереди на трон ада

1735 Заклинатель думает, что он в огне и умоляет людей потушить его

1736 Заклинатель думает, что он воскресил себя из мертвых

1737 Заклинатель думает, что он видит через чей-то чужой глаз

1738 Заклинатель думает, что он медленно превращается в дракона

1739 Заклинатель думает, что он продал свою душу нескольким разным демонам

1740 Заклинатель думает, что он продал свою душу тому парню на рынке

1741 Заклинатель думает, что он скоро будет покрыт бронзой

1742 Заклинатель думает, что он стоит на краю обрыва

1743 Заклинатель думает, что он стоит в куче навоза высотой по грудь

1744 Заклинатель думает, что он стоит по пояс в воде

1745 Заклинатель думает, что он стоит на высокой, узкой лестнице

1746 Заклинатель думает, что он украл это тело у его законного владельца

1747 Заклинатель думает, что он ребенок какого-то маловероятного человека поблизости

1748 Заклинатель думает, что он король ящеров и может делать все что угодно

1749 Заклинатель считает себя человеком на Луне

1750 Заклинатель думает, что он жертва тщательно продуманного розыгрыша

1751 Заклинатель считает себя жертвой обстоятельств

1752 Заклинатель думает, что он растворим в воде

1753 Заклинатель думает, что его действия исполняют древнее пророчество

1754 Заклинатель думает, что все его союзники будут мертвы еще до наступления утра

1755 Заклинатель считает, что раны его союзников гораздо серьезнее

1756 Заклинатель думает, что его предки говорят через его союзников

1757 Заклинатель думает, что его предки пришли из далекого мира

1758 Заклинатель думает, что его мозг лопнет, если он выучит еще одно заклинание

1759 Заклинатель думает, что его одежда пропитана сильной кислотой

1760 Заклинатель думает, что его нынешнее мировоззрение не является его истинным мировоззрением

1761 Заклинатель думает, что его смерть приведет к апокалипсису

1762 Заклинатель думает, что его смерть откроет врата рая

1763 Заклинатель думает, что его смерть откроет врата ада

1764 Заклинатель думает, что его божество приказало ему убить своих союзников

1765 Заклинатель думает, что его судьба ждет его в ближайшей пещере

1766 Заклинатель думает, что его лицо слишком отвратительно, чтобы смотреть на него

1767 Заклинатель думает, что его лицо - всего лишь маска, которую он носит на своем черепе

1768 Заклинатель думает, что его руки дезинтегрируются, если он прикоснется к золоту

1769 Заклинатель считает, что его голова — это паразитический организм

1770 Заклинатель думает, что его голова — это посторонний, рудиментарный придаток

1771 Заклинатель думает, что его голова была пришта к этому телу совсем недавно

1772 Заклинатель думает, что у него отвалится голова, если он снимет шляпу

1773 Заклинатель думает, что его голова разлетится вдребезги, если он наденет шляпу

1774 Заклинатель думает, что его магические предметы вот-вот взорвутся

1775 Заклинатель думает, что его магические предметы плетут заговор против него

1776 Заклинатель думает, что его душа управляет его телом издалека

1777 Заклинатель думает, что его душа была насильно помещена в это нынешнее тело

1778 Заклинатель думает, что его книга заклинаний принадлежит кому-то другому

1779 Заклинатель думает, что его книга заклинаний — это живое существо

1780 Заклинатель считает, что его книга заклинаний невероятно огнеопасна

1781 Заклинатель думает, что его книга заклинаний пытается поглотить его душу

1782 Заклинатель думает, что его книга заклинаний пытается убить его

1783 Заклинатель думает, что его зубы взорвутся, если он будет жевать мясо

1784 Заклинатель думает, эти лошади сговорились против него

1785 Заклинатель думает, что бесы и демоны досаждают ему, пока он спит

1786 Заклинатель думает, что это мило, когда он говорит как младенец

1787 Заклинатель думает, что жизнь — это симуляция, и он вымачивается в баке

1788 Заклинатель считает, что многие из его воспоминаний были ложно имплантированы

1789 Заклинатель думает, что могущественные божества соперничают за его душу

1790 Заклинатель думает, что должен постоянно держать одну руку у головы

1791 Заклинатель считает, что ни одно немагическое животное не может причинить ему вреда

1792 Заклинатель считает, что ему никто по-настоящему не доверяет

1793 Заклинатель думает, что никто на самом деле не понимает, что он говорит

1794 Заклинатель думает, что один из его союзников убьет его, пока он спит

1795 Заклинатель думает, что люди просто используют его ради его денег

1796 Заклинатель думает, что люди считают его каким-то божеством

1797 Заклинатель считает, что рифмованные слова имеют мистическое значение

1798 Заклинатель думает, что какой-то предмет, который он носит, собирается взорваться

1799 Заклинатель думает, что какой-то предмет, который он несет, скоро взорвется

1800 Заклинатель думает, что кто-то поблизости убил его вчера

1801 Заклинатель думает, что кто-то другой может видеть его глазами

1802 Заклинатель думает, что у него украли что-то ценное

1803 Заклинатель считает, что король должен ему большую услугу

1804 Заклинатель думает, что звезды говорят с ним

1805 Заклинатель думает, что цель — это единственный, кто может его спасти

1806 Заклинатель считает, что смерть цели вызовет апокалипсис

1807 Заклинатель считает, что макушка его головы должна быть приплюснута

1808 Заклинатель думает, что Вселенная перестанет существовать, когда он умрет

1809 Заклинатель думает, что раскручивание мира швырнет его в космос

1810 Заклинатель считает, что этот день будет жить в бесчестье

1811 Заклинатель думает, что все это просто большое недоразумение

1812 Заклинатель думает, что всплески хаоса-это доказательство того, что он почти божество

1813 Заклинатель угрожает убить и съесть любого, кто оскорбит его

1814 Заклинатель пытается совершить харакири с помощью какой-то дубинки

1815 Заклинатель пытается сжать свою голову, сжимая ее обеими руками

1816 Заклинатель пытается проглотить любой письменный инструмент, который он несет

1817 Заклинатель очень сильно пытается оторвать свое лицо от черепа

1818 Заклинатель изо всех сил пытается перевернуть свой нос вверх тормашками

1819 Заклинатель становится ярко-синим, пока он истекает кровью

1820 Заклинатель превращается в манекен из магазина одежды на 1d6 раундов

1821 Заклинатель превращается в маленькую пузатую свинью

1822 Заклинатель превращается в элементария с равной костью здоровья на 1d4 раунда

1823 Заклинатель становится невидимым для себя, но не для кого-то еще

1824 Заклинатель превращается в камень, но полностью восстанавливается завтра на рассвете

1825 Заклинатель высвобождает поток шокирующей ненормативной лексики в течение 2d4 раундов

1826 Заклинатель использует магию на основе огня в преимуществе перед другой магией

1827 Заклинатель произносит шокирующие богохульства в присутствии священнослужителей

1828 Заклинатель произносит шокирующие ругательства в неподходящее время

1829 Заклинатель исчезает; имеет 1% накопительный шанс на возвращение в каждом раунде

1830 Заклинатель исчезает; через 1d8 раундов он возникает в целевой точке

1831 Заклинатель добровольно берется за самое опасное задание, какое только может найти

1832 Заклинатель поклялся не останавливаться пока не найдет настоящих убийц

1833 Заклинатель клянется совершить богоубийство до конца года

1834 Заклинатель клянется сделать маленький скворечник в своей душе

1835 Заклинатель клянется убить следующего человека, который применит к нему магию

1836 Заклинатель клянется убить следующего человека, который обратится к нему по имени

1837 Заклинатель ставит все свои деньги на невероятное состязание

1838 Заклинатель ходит с серьезной хромотой за исключением того времени, когда он голый

1839 Заклинатель хочет присоединиться к следующей стае птиц, которую он увидит

1840 Заклинатель родился в той вселенной, которая существовала до этой

1841 Заклинатель носит очки и имеет странное родимое пятно на лбу

1842 Заклинатель плачет мощно клейкими слезами в течение 1d6 раундов

1843 Заклинатель плачет кровавыми слезами всякий раз, когда кто-то произносит его имя

1844 Заклинатель будет выглядеть как его нынешний возраст на всю оставшуюся жизнь

1845 Заклинатель воспламенится, если он не погрузится в течение часа

1846 Заклинатель умрет, если его ударят деревянной дубинкой в следующих 1d4 раундах

1847 Заклинатель выигрывает волшебную лампу в виде женской ноги

1848 Заклинатель хочет избавиться от всех мирских благ

1849 Заклинатель не состарится на 100 лет, если отрежет себе большие пальцы

1850 Заклинатель не будет помнить следующие 4d6 часов

1851 Заклинатель, его снаряжение и одежда полупрозрачны в течение 2d4-1 дня

1852 Возраст заклинателя удваивается до завтрашнего рассвета

1853 Союзники Заклинателя полностью игнорируют его в течение 1d6 часов

1854 Союзники Заклинателя никогда не доверяли ему полностью

1855 Союзники Заклинателя подозревают, что он не совсем приучен к дому

1856 Союзники Заклинателя подозревают, что он тайно ест мышей и крыс

1857 Союзники Заклинателя обращаются с ним как с ребенком в течение 2d12 часов

1858 Союзники заклинателя поклоняются ему как Богу в течение 1d4 дней

1859 КБ заклинателя повышен на 1d4 до рассвета

1860 КБ заклинателя ухудшается на 1d6 до завтрашнего заката

1861 Руки и ноги заклинателя закованы в золотые кандалы

1862 Руки и ноги Заклинателя похожи на куриные ножки

1863 Руки заклинателя покрыты шрамами от ритуальных ожогов

1864 Руки Заклинателя покрыты отвратительными рубцами и синяками

1865 Руки заклинателя связаны вместе в тугой узел

1866 Руки заклинателя от плеча до запястья совершенно не пострадали от кислоты

1867 Руки заклинателя исчезают на время действия предполагаемого заклинания

1868 Атаки заклинателя с вероятностью 20% не нанесут никакого урона нежити

1869 Усилия заклинателя по прорицанию приводят к разрушающим рассудок видениям

1870 Усилия заклинателя по прорицанию приводят к видениям затонувшего города

1871 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения поразительной скуки

1872 Усилия Заклинателя по прорицанию приводят к появлению видений его собственного дома

1873 Усилия заклинателя по прорицанию приводят к видениям ужасной резни

1874 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения невозможных событий

1875 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения невероятной красоты

1876 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения несуществующих мест

1877 Усилия Заклинателя по прорицанию приводят к видениям грубого разврата

1878 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения сахарных сливков

1879 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения самого заклинателя

1880 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения далекого будущего

1881 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения далекого прошлого

1882 Усилия заклинателя по прорицанию дают видения этого места

1883 Усилия заклинателя по прорицанию приводят к видениям полного отчаяния

1884 Усилия заклинателя по прорицанию приводят к дико неточным видениям

1885 Попытки заклинателя изменить форму всегда проваливаются впечатляюще

1886 Спина заклинателя покрыта шрамами в шахматном порядке ожогов

1887 Спина заклинателя покрыта шрамами от отпечатка драконьей лапы

1888 Базовый класс брони заклинателя - 8

1889 Базовый класс брони заклинателя - 12

1890 Большие пальцы ног Заклинателя становятся противоположными, как большие пальцы рук

1891 Кровь заклинателя заставляет металл становиться невидимым

1892 Кровь заклинателя неистово разгорается в его теле

1893 Кровь Заклинателя болезненно зеленая и пахнет навозом

1894 Кровь заклинателя ядовита для вампиров и оборотней

1895 Кровь заклинателя ищут как панацею дворфы и гномы

1896 Кровь заклинателя сильно липнет после того, как она покидает его тело

1897 Кровь заклинателя ядовита для него, если ее проглотить

1898 Кровь заклинателя невесома

1899 Кровь заклинателя стоит больше, чем золото, на соответствующем рынке

1900 Кровь заклинателя оставляет несмываемые пятна на камнях и скалах

1901 Кровь заклинателя излучает сильную магию

1902 Тело Заклинателя, по-видимому, было разорвано и собрано заново

1903 Тело заклинателя может действовать независимо, если отделить его от головы

1904 Тело заклинателя на 40% огнеупорное

1905 Тело заклинателя — это искусственная конструкция

1906 Тело заклинателя покрыто гноящимися струпами

1907 Тело заклинателя покрыто уродливыми, мертвенно-бледными синяками

1908 Тело заклинателя восстанавливается за 48-часовой цикл, а не за 24 часа

1909 По слухам, тело заклинателя содержит бесчисленное количество алмазов

1910 Тело Заклинателя покрыто шрамами, как будто он подвергся вскрытию

1911 Тело заклинателя покрыто бесчисленными загадочными рунами

1912 Тело заклинателя поворачивается на 180° вокруг талии и остается таким же

1913 кости заклинателя хрупки как стекло на протяжении 1d4 раундов

1914 Кости заклинателя нельзя сломать, но они очень легковоспламеняющиеся

1915 Кости заклинателя нельзя сломать, если он не босиком

1916 Кости заклинателя будут мощно взрываться после его смерти

1917 Сапоги заклинателя сильно приклеиваются к камню, пока он их носит

1918 Сапоги заклинателя стоят 10d100 золотых монет

1919 Сапоги заклинателя никогда не смогут сдвинуться с этого места дальше, чем на десять футов

1920 Сапоги заклинателя были похищены и удерживаются за высокий выкуп

1921 Сапоги заклинателя весят 100 фунтов, когда они мокрые

1922 Время произнесения заклинания сокращается на 50% на 2d4-1 день

1923 Центр тяжести заклинателя меняется ежедневно

1924 Центр тяжести заклинателя находится в 1d4 футах левее него

1925 Центр тяжести заклинателя находится на уровне его глаз

1926 Центр тяжести заклинателя находится на уровне его ног

1927 Ближайший кровный родственник заклинателя достигает божественности

1928 Ближайший кровный родственник заклинателя был похищен отвратительным культом

1929 Ближайший кровный родственник Заклинателя будет казнен завтра

1930 Ближайший кровный родственник Заклинателя клянется убить его

1931 Одежда заклинателя с вероятностью 25% будет невидима для каждого наблюдателя

1932 Одежда заклинателя сгорела дотла, но он не пострадал

1933 Одежда заклинателя запеклась с солью

1934 Одежда заклинателя пропитана козьим молоком

1935 Одежда заклинателя непроницаема для магии изменения

1936 Одежда заклинателя непроницаема для огня, когда ее не носят

1937 Одежда заклинателя невидима при свете костра

1938 Одежда заклинателя невидима в присутствии членов королевской семьи

1939 Одежда заклинателя пропитана кровью ягнят

1940 Одежда заклинателя пропитана ламповым маслом

1941 Одежда заклинателя пропитана патокой

1942 Одежда заклинателя лишена всяких чар

1943 Одежда заклинателя растворима в воде

1944 Одежда Заклинателя звенит как металл, когда он двигается

1945 О одежде Заклинателя можно сказать, что фантазировать не о чем

1946 Одежда заклинателя нагревается на 1° в минуту в течение следующих 1d10 часов

1947 Одежда заклинателя поддерживает постоянную температуру 70°

1948 Одежда заклинателя испускает сильную магию

1949 Одежда заклинателя превращается в медь

1950 Одежда заклинателя превращается в густо сплетенную паутину

1951 Одежда заклинателя превращается в живую человеческую плоть

1952 Одежда заклинателя раздувается до размеров дома

1953 Череп заклинателя увеличивается на 25%

1954 Череп Заклинателя превращается в высокий тупой конус

1955 Смерть заклинателя назначена из-за всплеска, который он вызвал ранее

1956 Предсказано, что смерть Заклинателя будет предшествовать столетиям процветания

1957 Смерть Заклинателя вдохновит на несколько недель бунты и революцию

1958 Долг Заклинателя увеличивается со скоростью 30% в месяц

1959 Пищеварительная система заклинателя обретает независимый разум

1960 Доминирующая рука Заклинателя становится такой же неуклюжей, как и его другая рука

1961 У Заклинателя сгорели уши на голове

1962 Уши Заклинателя находятся на одной стороне его головы

1963 Уши заклинателя не подвержены влиянию магии полиморфизма

1964 Уши заклинателя кровоточат безвредно, но обильно в течение 10d10 раундов

1965 Уши заклинателя не могут быть отрезаны никаким металлическим лезвием

1966 Уши заклинателя отваливаются и отрастают каждые несколько дней

1967 Уши Заклинателя вырастают до размеров обеденных тарелок

1968 Уши заклинателя напоминают крылья бабочки

1969 Локти заклинателя не могут согнуться более чем на 90°

1970 Вся голова Заклинателя выглядит как огромный нос

1971 Каждая попытка Заклинателя музицировать дает одну и ту же раздражающую мелодию

1972 Веки заклинателя похожи на губы

1973 Глаза заклинателя кажутся кристально чистыми как алмазы

1974 Глаза заклинателя искусственные и были установлены демонами

1975 Глаза заклинателя неуязвимы для жара и огня

1976 Глаза заклинателя заменяются новыми каждые 1d4 дня

1977 Глаза заклинателя можно безопасно удалить на срок до 1d4 часов

1978 Глаза заклинателя не могут быть повреждены никакими физическими силами или предметами

1979 Глаза заклинателя не двигаются, но он может видеть нормально

1980 Глаза Заклинателя светятся красным, когда он пытается произвести хорошее впечатление

1981 Глаза Заклинателя сливаются в один глаз на переносице

1982 Глаза Заклинателя перемещаются на его скулы

1983 Глаза Заклинателя мигрируют на два дюйма выше по лбу

1984 Глаза Заклинателя погружаются на 1d4 дюйма в его череп

1985 Глаза заклинателя опухают и закрываются на 2d12 часов

1986 верхние клыки Заклинателя вырастают в клыки, как у моржа

1987 Лицо и голова заклинателя покрыты плотной оболочкой зловонного воска

1988 Лицо и голова Заклинателя напоминают снеговика

1989 Лицо Заклинателя выглядит расплавленным, как воск

1990 Лицо заклинателя, кажется, молодеет в 2 раза быстрее обычного

1991 Лицо Заклинателя выглядит сделанным из хрома

1992 Лицо Заклинателя выглядит сделанным из кованого алюминия

1993 Лицо Заклинателя выглядит перевернутым вверх ногами

1994 Лицо заклинателя выглядит плавающим в 1d4 дюймах перед его черепом

1995 Лицо Заклинателя, похоже, было вылеплено из холодного воска

1996 Лицо Заклинателя не двигается, когда он говорит; -2 к броскам реакции

1997 Лицо Заклинателя вытягивается в короткую морду с выступающими зубами

1998 Лицо Заклинателя отваливается, оставляя голый череп до восхода солнца

1999 Лицо Заклинателя — это маска

2000 Лицо заклинателя является иллюзией и может быть рассеяно как таковое

2001 Лицо у Заклинателя вогнутое

2002 Лицо заклинателя покрыто колючками кактуса

2003 Лицо заклинателя огнеупорно

2004 Лицо заклинателя покрыто толстым слоем льда

2005 Лицо Заклинателя податливое как резина

2006 Лицо заклинателя покрыто замысловатыми темно-синими татуировками

2007 Лицо Заклинателя покрыто шрамами, как будто порезано когтями орла

2008 Лицо Заклинателя распухает настолько, что его невозможно узнать

2009 Лицо заклинателя покалывает в присутствии магических животных

2010 Лицо заклинателя становится деревянным

2011 Ноги Заклинателя обожжены, как если бы он пробирался по щиколотку в кислоте

2012 Ноги заклинателя заключены в кирпичи

2013 Ноги заклинателя не могут быть обожжены магическим огнем

2014 Ноги заклинателя раздуваются в 2 раза больше обычного размера, пока он бродит в воде

2015 Ноги заклинателя уменьшаются на 80%, пока он носит обувь или ботинки

2016 Ноги заклинателя плавно тлеют в течение 1d6 часов, не нанося ему урона

2017 Ступни Заклинателя исчезают, но он может спокойно ходить на своих лодыжках

2018 Ногти Заклинателя для него ядовиты

2019 Ногти заклинателя показывают потусторонние пейзажи

2020 Ногти заклинателя вырастают на 1d20 дюймов

2021 Ногти Заклинателя выделяют едкую зеленую жидкость

2022 Ногти заклинателя вырастают на 1d4 дюйма в день

2023 Пальцы заклинателя выглядят сделанными из изящного хрустала

2024 Пальцы заклинателя гибкие как щупальца

2025 Пальцы заклинателя жесткие как сталь, пока они влажные

2026 Пальцы заклинателя имеют резьбу, как болты

2027 Пальцы заклинателя не могут быть отделены от его рук

2028 Пальцы заклинателя слабо светятся в присутствии людей

2029 Пальцы заклинателя беспорядочно перемешивают свои позиции

2030 Пальцы заклинателя выглядят замерзшими для любого, кроме самого заклинателя

2031 Кулак Заклинателя сливается в корявый обрубок

2032 Кулак Заклинателя сам собой засовывается ему в рот

2033 Следы заклинателя светятся нездоровым зеленым светом в течение 5d6 раундов

2034 Следы Заклинателя, похоже, мерцают и колеблются в солнечном свете

2035 Следы Заклинателя ярко блестят, пока он невидим

2036 Волосы и одежда Заклинателя стали ужасно спутанными

2037 Волосы и одежда Заклинателя постоянно шевелятся, словно подхваченные ветром

2038 Волосы Заклинателя запутываются в любой шляпе или шлеме, которые он носит

2039 Волосы Заклинателя становятся густыми и жесткими как у кабана

2040 Волосы заклинателя никогда не станут невидимыми

2041 Волосы Заклинателя выпадают каждый вечер и отрастают к утру

2042 Волосы Заклинателя замерзают намертво

2043 Волосы Заклинателя чисты как стеклышко

2044 Волосы Заклинателя оказываются плохим париком

2045 Волосы заклинателя огнеупорны

2046 Волосы Заклинателя постоянно смочены морской водой

2047 Волосы у Заклинателя полосатые как шкура тигра

2048 Волосы Заклинателя пахнут серой, когда он стоит у костра

2049 Волосы Заклинателя выпрямляются на протяжении следующих 1d4 недель

2050 Рука заклинателя прилипает к следующему дробящему оружию, которое он сжимает

2051 Рука заклинателя прилипает к следующему дереву, к которому он прикасается

2052 Руки и кисти заклинателя покрыты иглами кактуса

2053 Руки и ноги заклинателя невидимы в течение 1d4 недель

2054 Руки заклинателя видимо грубые деревянные реплики

2055 Руки заклинателя, видимо, сделаны из чистого золота

2056 Руки Заклинателя, похоже, были сильно изгрызены грызунами

2057 Руки заклинателя обожжены до хрустящей корочки, но заживают через 1d4+1 неделю

2058 Руки заклинателя полностью изолированы от электричества

2059 Руки заклинателя непроницаемы для любого урона в течение одной недели

2060 Руки Заклинателя невидимы, пока он сжимает их

2061 Руки заклинателя полностью онемели на 10d10 раундов

2062 Руки заклинателя прозрачны как прокопченный кварц

2063 Руки заклинателя не могут приблизиться друг к другу ближе, чем на 12 дюймов

2064 Руки Заклинателя не могут приблизиться к его лицу ближе, чем на 12 дюймов

2065 Руки Заклинателя отсоединяются в следующий раз, когда он кладет их в карманы

2066 Руки заклинателя взрываются, но к утру отрастают снова

2067 Руки Заклинателя ощущаются как два воздушных шара

2068 Руки Заклинателя становятся похожими на клещи Омара

2069 Руки заклинателя сияют как маяк, видимый только гоблинам

2070 Руки заклинателя сжимаются на 50%

2071 Руки заклинателя сжимаются или растут, чтобы соответствовать любым перчаткам, которые он носит

2072 Руки заклинателя покрываются грубой чешуей

2073 Из рук заклинателя вырастают пышные перья

2074 Голова Заклинателя выглядит свободно висящей над его плечами

2075 Голова заклинателя кажется полупрозрачной, когда он освещен светом костра

2076 Голова заклинателя деформируется, как резиновый мяч, когда его бьют дубинками

2077 Если заклинателю отрезать голову, она взорвется, как огненный шар с 20 HD

2078 Голова заклинателя востребована в качестве дани каким-то безумным деспотом

2079 Голова заклинателя оказывается механическим конструктором

2080 Голова заклинателя непроницаема для не магического снарядного огня

2081 Голова Заклинателя теперь имеет форму колокола

2082 Голова заклинателя совершенно цилиндрическая до завтрашнего заката

2083 Голова заклинателя постоянно окружена густым туманом

2084 Голова заклинателя становится навсегда невидимой

2085 Голова заклинателя запечатана в глыбе льда с дыхательными отверстиями

2086 Голова заклинателя рассечена посередине, но он цел и невредим

2087 Голова Заклинателя когда-то принадлежала великому военачальнику

2088 Голова заклинателя сияет как маяк, видимый только оркам

2089 Голова заклинателя превращается в тыкву на 1d6 часов

2090 Сердце заклинателя механическое и не подвержено некромантии

2091 По слухам, сердце заклинателя — это философский камень

2092 Дом заклинателя и все в нем невидимы для него

2093 Дом Заклинателя кажется шокирующе злым для всех, кроме него самого

2094 Дом Заклинателя, похоже, был заброшен в течение многих веков

2095 В дом Заклинателя нельзя войти через парадную дверь

2096 Дом заклинателя падает с неба и весомо приземляется неподалеку

2097 Дом заклинателя наполнился какой-то густой синей жидкостью

2098 В доме заклинателя есть тайный вход, доступный только троллям

2099 В доме Заклинателя есть секретная комната, которую он никогда раньше не замечал

2100 Дом Заклинателя служил борделем, пока он отсутствовал

2101 Дом Заклинателя служил кафетерием, пока он отсутствовал

2102 Дом Заклинателя служил крематорием, пока он отсутствовал

2103 Дом Заклинателя служил зернохранилищем, пока он отсутствовал

2104 Дом Заклинателя служил монастырем, пока он отсутствовал

2105 Дом Заклинателя служил моргом, пока он отсутствовал

2106 Дом Заклинателя служил свинарником, пока он отсутствовал

2107 Дом Заклинателя служил тюрьмой, пока он отсутствовал

2108 Дом Заклинателя служил общественной уборной, пока он отсутствовал

2109 Дом Заклинателя служил конюшней, пока он отсутствовал

2110 Дом Заклинателя служил скотобойней, пока он отсутствовал

2111 Дом Заклинателя служил оружейным складом, пока он отсутствовал

2112 Дом Заклинателя служил нечестивым алтарем, пока он отсутствовал

2113 Дом Заклинателя служил казармой, пока он отсутствовал

2114 Дом Заклинателя — это триумф постмодернистской архитектуры

2115 Дом Заклинателя находится в центре огромной территориальной ссоры

2116 Дом Заклинателя погребен в компосте

2117 Дом заклинателя разрушен огромным магическим взрывом

2118 Дом заклинателя огнеупорен, но водорастворим

2119 Дом заклинателя сплюснут таинственным магическим взрывом

2120 Дом Заклинателя кишит чумными крысами

2121 Дом Заклинателя используется в спекулятивной финансовой схеме

2122 Дом заклинателя сделан из пряников

2123 Дом Заклинателя полностью забит навозом

2124 Дом Заклинателя полностью забит свинячьими ушами

2125 Дом заклинателя полностью забит солью

2126 Дом Заклинателя полностью забит снегом

2127 Дом заклинателя был захвачен в результате закона о неминуемом владении

2128 Дом Заклинателя внезапно оказался на дне глубокой, Темной впадины

2129 Дом Заклинателя внезапно оказывается на вершине неприступной горы

2130 Дом заклинателя левитирует 1d10 ярдов в воздухе в течение этого количества дней

2131 Дом Заклинателя напоминает большую поганку

2132 Дом заклинателя погружается в землю на 1d10 дюймов в день

2133 Дом заклинателя стоит на могильном кургане кобольдов

2134 Дом Заклинателя бьется и пульсирует как гигантское сердце

2135 Дом Заклинателя перестанет существовать через 1d4 дня

2136 Изображение заклинателя появляется на каждом щите в радиусе 100 ярдов

2137 Указательный палец заклинателя имеет форму ключа

2138 Интеллект заклинателя равен его уровню на протяжении 2d12 часов

2139 Интеллект заклинателя уменьшается на 1d4 на такое же количество дней

2140 Внутренние монологи заклинателя становятся слышны другим

2141 Заклинатель не способен усваивать сырые продукты

2142 Почки заклинателя бесследно исчезают

2143 Колени заклинателя могут сгибаться вперед и назад с одинаковой легкостью

2144 Левая рука заклинателя, похоже, несет мощное заклинание

2145 Левая рука Заклинателя, похоже, была сделана из шпагата и клея

2146 Левая рука заклинателя удваивается в длину в 1d4 раза

2147 Левая рука заклинателя удваивается в длину; правая рука сжимается на 50%

2148 Левая рука Заклинателя растягивается в 2 раза больше длины его тела

2149 Левая кисть и 10d10% руки превращаются в латунь

2150 Левая кисть заклинателя не может быть порезана никаким немагическим клинком

2151 Левая кисть заклинателя пострадала словно от заклинания спешка

2152 Левая кисть Заклинателя ужасно искривлена и искалечена

2153 левая кисть Заклинателя сильно возмущает его правую кисть

2154 Левая нога Заклинателя отрывается и начинает пинать его действительно сильно

2155 Левая нога заклинателя покрыта корой

2156 Ноги заклинателя заключены в одну толстую стальную трубу

2157 Ноги Заклинателя теперь точно такой же длины, как и его руки

2158 Ноги заклинателя не могут выдержать его вес на протяжении 10d10 раундов

2159 Ноги заклинателя удваиваются в длину, а руки укорачиваются на 50%

2160 Ноги заклинателя весят столько же, сколько железо, пока он пробирается вброд

2161 Конечности заклинателя становятся навсегда невидимыми

2162 Конечности заклинателя принадлежат разным расам

2163 Легкие заклинателя видны сквозь его плоть и одежду

2164 Легкие заклинателя начинают функционировать в 2 раза эффективнее

2165 Легкие заклинателя начинают функционировать с полу нормальной эффективностью

2166 Легкие Заклинателя звучат как волынка, когда он надрывается

2167 Легкие заклинателя перестают работать на 1D10 раундов

2168 Магия заклинателя не влияет на женщин в течение 1d4 дней

2169 Магия заклинателя не влияет на мужчин в течение 1d4 дней

2170 Магия заклинателя не работает, если он по щиколотку в воде

2171 Магия заклинателя обнаруживается обнаружением магии только в 20% случаев

2172 Магия заклинателя несколько устойчива к заклинанию рассеять магию

2173 Магия заклинателя оставляет тонкий осадок на драгоценных металлах

2174 Масса заклинателя увеличивается в 10 раз, пока он находится на лодке

2175 Заклинания заклинателя, основанные на снарядах, похоже, исходят из его глаз

2176 Заклинания заклинателя, основанные на снарядах, похоже, исходят из его рта

2177 Заклинания заклинателя, основанные на снарядах, похоже, исходят из земли

2178 Самый сильный неприятель заклинателя всегда знает точное местоположение заклинателя

2179 Движение заклинателя затруднено сильным ветром, который действует только на него

2180 Ближайший союзник заклинателя атакует его в течение 1d6 раундов

2181 Ближайший союзник заклинателя невидим для него в течение 1d4 дней

2182 Шея заклинателя удваивается в длину

2183 Шея заклинателя невидима

2184 Следующие 1d8 атак заклинателя наносят только иллюзорный урон

2185 Следующая атака заклинателя наносит равный урон ему и его цели

2186 Следующая атака заклинателя исцеляет свою цель от всех повреждений и болезней

2187 Следующее заклинание заклинателя поражает только половину намеченных целей

2188 Следующее заклинание заклинателя заставляет его цель стать невидимой

2189 Следующее заклинание заклинателя наполняет воздух жужжанием пчел

2190 Следующее заклинание заклинателя действует как заклинание дизинтеграции вместо этого

2191 Следующее заклинание заклинателя действует, но имеет невидимый эффект

2192 Следующее заклинание заклинателя действует, но сбивает его с ног

2193 Следующее заклинание заклинателя действует до тех пор, пока он не будет ранен

2194 Следующее заклинание заклинателя делает его цель ярко-синей на время действия

2195 Следующий призыв заклинателя вызывает что-то, что он не может усмирить

2196 Следующий призыв заклинателя превращает его в призванное существо

2197 Следующий призыв заклинателя дает 1d10 обезглавленных человеческих голов

2198 Следующий призыв заклинателя даст 1d1000 пушистых белых кроликов

2199 Следующий призыв заклинателя дает 1d4 хромированных страусов

2200 Следующий призыв заклинателя даст 1d8 крошечных синих бесов с белыми шляпами

2201 Следующий призыв заклинателя дает 4d10 бушелей гнилых яблок

2202 Следующий призыв заклинателя дает элементаря Земли с 16HD

2203 Следующий призыв заклинателя дает ведро смоченных в рассоле слив

2204 Следующий призыв заклинателя дает моток веревки длиной в одну милю

2205 Следующий призыв заклинателя дает существо, которое нападает на него

2206 Следующий призыв заклинателя дает существо, которое умирает мгновенно

2207 Следующий призыв заклинателя приводит к ужасающе отвратительному монстру

2208 Следующий призыв заклинателя приводит к издевательствам над предполагаемым эффектом

2209 Следующий призыв заклинателя приводит к высмеиванию ожидаемого эффекта

2210 Следующий призыв заклинателя дает лужицу очень нестабильной слизи

2211 Следующий призыв заклинателя дает ледяную скульптуру

2212 Следующий призыв заклинателя дает иллюзию предполагаемого эффекта

2213 Следующий призыв заклинателя дает последнее, что он ожидает

2214 Следующий призыв заклинателя дает пару из того, что он призывает

2215 Нос заклинателя похож на удавку

2216 Нос Заклинателя похож на ухо

2217 Ноздри Заклинателя набиты перцем

2218 Ладони заклинателя превращаются в камень

2219 Карманы заклинателя наполнены кондитерским сахаром

2220 Карманы заклинателя заполнены клеем

2221 Карманы Заклинателя набиты сальными огарками свечей

2222 Карманы заклинателя наполнены живыми пескочиками

2223 Карманы заклинателя набиты потрохами

2224 Карманы Заклинателя набиты тягучими спагетти

2225 Карманы Заклинателя набиты козым сыром недельной давности

2226 Карманы заклинателя огнеупорны

2227 Карманы заклинателя недоступны в течение 1d6 дней

2228 Карманы заклинателя подбиты кольчугой

2229 Карманы заклинателя покрыты острыми зазубренными зубами

2230 Карманы Заклинателя исчезают вместе со всем, что находится в них

2231 Присутствие заклинателя заставляет всю пищу иметь вкус печени

2232 Присутствие заклинателя заставляет птиц на соседних деревьях замолчать

2233 Присутствие заклинателя приводит к тому, что тетивы лука становятся аномально эластичными

2234 Присутствие заклинателя приводит к неисправности часовых механизмов

2235 Присутствие заклинателя приводит к тому, что пища лишается всякого вкуса

2236 Присутствие заклинателя заставляет священные символы выглядеть чрезвычайно горячими

2237 Присутствие заклинателя заставляет магических животных быть до странности несговорчивыми

2238 Присутствие заклинателя заставляет магическое оружие светиться тусклым красным цветом

2239 Присутствие заклинателя заставляет музыкальные инструменты выходить из строя

2240 Присутствие заклинателя заставляет людей петь невероятно фальшиво

2241 Присутствие заклинателя заставляет приглушать лязг металла

2242 Присутствие заклинателя заставляет устройства для учета времени воспламеняться

2243 Присутствие заклинателя приводит к сбоям в работе устройств учета времени

2244 Присутствие заклинателя заставляет скелетную нежить чихать

2245 Присутствие заклинателя заставляет обработанный камень покрываться потом

2246 Присутствие заклинателя вызывает беспечность у дворфов

2247 Присутствие заклинателя затрудняет распознавание стоимости вещей

2248 Основное оружие заклинателя сгибается так, что концы соприкасаются

2249 Основное оружие заклинателя может указывать истинный Север один раз за ход

2250 Основное оружие заклинателя не может быть повреждено немагическим жаром

2251 Основное оружие заклинателя не может существовать на этом плане в течение 4d8 дней

2252 Основное оружие заклинателя теперь не может убить никого в радиусе 10 миль

2253 Главное оружие заклинателя не может убить никого из рода эльфов

2254 Основное оружие заклинателя дизинтегрируется, если оно прольет его кровь

2255 Основное оружие заклинателя светится так, словно оно раскалено докрасна

2256 Основное оружие заклинателя блестит как зеркало в течение 1d12 месяцев

2257 Основное оружие заклинателя чрезвычайно липкое на ощупь

2258 Основное оружие заклинателя матово черное между закатом и рассветом

2259 Основное оружие заклинателя старше всей Вселенной

2260 Основное оружие заклинателя забирает его бывший владелец

2261 Основное оружие заклинателя полупрозрачно как закопченное стекло

2262 Основное оружие заклинателя сжимается на 5d10+45%

2263 Основное оружие заклинателя отращивает пышные локоны

2264 Отражение Заклинателя оказывается перевернутым вверх ногами

2265 Отражение Заклинателя распевает о нем страшные пророчества

2266 Отражение Заклинателя совершает самоубийство, когда он видит его в следующий раз

2267 Отражение Заклинателя таит в себе глубокую и очевидную неприязнь к нему

2268 Отражение заклинателя не перевернуто зеркально

2269 Отражение Заклинателя показывает его избитым трупом

2270 Отражение Заклинателя показывает его таким, каким он был 10 лет назад

2271 Отражение Заклинателя показывает его избитым почти до смерти

2272 Правая рука заклинателя заключена в цилиндр из твердого кристалла

2273 Правая рука Заклинателя точно так же, как и левая, но обращена назад

2274 Правая рука Заклинателя напоминает переднюю ногу лошади

2275 Правая кисть Заклинателя представляет собой идеальную сферу на конце его запястья

2276 Правая кисть Заклинателя изо всех сил сжимает его правый локоть

2277 Правая нога заклинателя увеличивается в толщину в 1d4 раза

2278 Правое бедро Заклинателя длиной с всю его левую ногу

2279 Кожа Заклинателя выглядит потрескавшейся как старая картина маслом

2280 Кожа Заклинателя выглядит изъеденной как швейцарский сыр

2281 Кожа Заклинателя, похоже, была сварена

2282 Кожа Заклинателя, похоже, была прилеплена к его телу листьями

2283 Кожа заклинателя, похоже, была соткана из нитей телесного цвета

2284 Кожа заклинателя не может быть прокушена зубами любого млекопитающего

2285 Кожа заклинателя кроваво-красная в течение 2d4-1 дней

2286 Кожа заклинателя полностью свободна от родинок, шрамов и изъязвлений

2287 Кожа заклинателя покрыта следами человеческих укусов

2288 Кожа заклинателя огнеупорна, но быстро бледнеет на солнце

2289 Кожа заклинателя пронизана бесчисленными крошечными стеклянными самородками

2290 Кожа заклинателя постоянно окрашена его кровью

2291 Отныне кожа заклинателя будет клетчатой

2292 Кожа Заклинателя внезапно стала цвета его волос

2293 Отныне кожа Заклинателя покрыта рябью, как забрызганный дождем пруд

2294 Кожа заклинателя меняется в непрозрачности от часа к часу

2295 Череп Заклинателя становится интенсивно магнитным

2296 Речь Заклинателя не соответствует движению его губ

2297 Речь заклинателя отчетливо слышна всем в радиусе 50 ярдов

2298 Речь Заклинателя совершенно непонятна в течение 1d4 часов

2299 Речь Заклинателя совершенно непонятна ему самому

2300 Книга заклинаний заклинателя впитывает влагу как губка

2301 Книга заклинаний заклинателя приобретает дерзкий и враждебный характер

2302 Книга заклинаний заклинателя и любые чернила внутри нее водонепроницаемы

2303 Книга заклинаний заклинателя, похоже, написана на неизвестном ему языке

2304 Похоже, что книга заклинаний заклинателя горит, пока она открыта

2305 Книга заклинаний заклинателя принадлежит кому-то еще, кто хочет ее вернуть

2306 Книгу заклинаний заклинателя можно сложить до размера колоды карт

2307 О книге заклинаний заклинателя можно судить по ее обложке

2308 Книга заклинаний заклинателя может быть развернута, чтобы функционировать как маленькая лодка

2309 Книга заклинаний заклинателя может быть развернута, чтобы функционировать как маленькая палатка

2310 Книга заклинаний заклинателя может быть развернута, чтобы служить столом для шести человек

2311 Книга заклинаний заклинателя может быть использована как наковальня, но весит столько же

2312 Книга заклинаний заклинателя может выдавать 1d4 галлона чистой воды в день

2313 Книга заклинаний заклинателя может вместить 100 фунтов, как мешок для хранения

2314 Книга заклинаний заклинателя может содержать в 4 раза больше обычного количества заклинаний

2315 Книга заклинаний заклинателя может быть прочитана только женщинами

2316 Книгу заклинаний заклинателя могут читать только мужчины

2317 Книгу заклинаний заклинателя можно читать только в почти полной темноте

2318 Заклинаний мага может выдержать 100 ед. урона от огня

2319 Книга заклинаний заклинателя не может быть повреждена или изменена никакими смертными средствами

2320 Книга заклинаний заклинателя содержит 1d8 заклинаний, которые он никогда раньше не видел

2321 Книга заклинаний заклинателя содержит таинственный ключ

2322 Книга заклинаний заклинателя не содержит ничего, кроме тарабарщины в течение 1d4 дней

2323 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы судебных протоколов

2324 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы пустых сплетен

2325 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы некорректных карт

2326 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы мусора нового века

2327 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы непристойных стишков

2328 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы сомнительных гравюр на дереве

2329 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы шокирующей ненормативной лексики

2330 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы вкусных рецептов

2331 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы банального хайку

2332 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы вдохновляющих лозунгов

2333 Книга заклинаний заклинателя содержит страницы и страницы полной тарабарщины

2334 Книга заклинаний заклинателя хихикает в присутствии других книг

2335 Книга заклинаний заклинателя громко хихикает, когда ее страницы переворачиваются

2336 Книга заклинаний заклинателя дает неверные предупреждения о его неминуемой гибели

2337 Книга заклинаний заклинателя светится в темноте

2338 Книга заклинаний заклинателя зловеще рычит, когда кто-то другой прикасается к ней

2339 Книга заклинаний заклинателя имеет сопротивление магии 60%

2340 Книга заклинаний заклинателя имеет ручку и может использоваться в качестве щита +1

2341 На обложке книги заклинаний заклинателя выгравировано отвратительное лицо

2342 Книга заклинаний заклинателя имеет секретное отделение в форме колбы

2343 Книга заклинаний заклинателя имеет неожиданный конец

2344 Книга заклинаний заклинателя не имеет четкого начала или конца

2345 Книга заклинаний заклинателя имеет ремни и может быть использована в качестве рюкзака

2346 Книга заклинаний заклинателя вызывает безумие у тех, кто имеет законное мировоззрение

2347 Книга заклинаний заклинателя вызывает тошноту у всех, кто к ней прикасается

2348 Книга заклинаний заклинателя вызывает ненасытный голод у любого, кто ее читает

2349 Книга заклинаний заклинателя с вероятностью 30% будет невидимой в любой данный день

2350 Книга заклинаний заклинателя хрупка как стекло до самого заката

2351 Книга заклинаний заклинателя заключена в оболочку из человеческой кожи

2352 Книга заклинаний заклинателя крепко связана колючей проволокой

2353 Книга заклинаний заклинателя панирована и обжарена во фритюре

2354 Книга заклинаний заклинателя хромирована

2355 Книга заклинаний заклинателя покрыта тонкой глиняной оболочкой

2356 Книга заклинаний заклинателя желанна огненным элементом

2357 Книга заклинаний заклинателя желанна для нежити

2358 Книга заклинаний заклинателя была признана подделкой

2359 Книга заклинаний заклинателя распространяется как массово-рыночная книга в мягкой обложке

2360 Книга заклинаний заклинателя пропитана козьим молоком

2361 Книга заклинаний заклинателя непостижима для всех, кроме него самого

2362 Книга заклинаний заклинателя отчаянно желанна всем, кто проходит рядом с ней

2363 Книга заклинаний заклинателя полна способов избавления от трупов

2364 Книга заклинаний заклинателя оказывается всего лишь одной из частей трилогии

2365 Книга заклинаний заклинателя покрыта глазурью как пончик

2366 Книга заклинаний заклинателя шершавая как наждачная бумага

2367 Книга заклинаний заклинателя невосприимчива к кислоте

2368 Книга заклинаний заклинателя невосприимчива к холоду

2369 Книга заклинаний заклинателя не поддается разрушению, но, похоже, начинает разлагаться

2370 Книга заклинаний заклинателя невидима в течение одного часа каждый день

2371 Книга заклинаний заклинателя невидима для всех, кроме пользователей магии

2372 Книга заклинаний заклинателя невидима для него, если только его волосы не мокрые

2373 Книга Заклинаний заклинателя невидима, когда мокрая

2374 Книга Заклинаний заклинателя ламинирована

2375 Книга заклинаний заклинателя давно просрочена в библиотеке

2376 Книга заклинаний заклинателя идеально сферична в течение 1d12 часов

2377 Книга заклинаний заклинателя навсегда пропитана водой, но не повреждена

2378 Книга заклинаний заклинателя переписана на языке, известном только ему одному

2379 Книга заклинаний заклинателя переписана на неизвестном ему языке

2380 Книга заклинаний заклинателя изрешечена дырами, как швейцарский сыр

2381 По слухам, книга заклинаний заклинателя содержит несколько потерянных заклинаний

2382 По слухам книга заклинаний заклинателя была написана еретиками

2383 Книга заклинаний заклинателя запечатана в тяжелом деревянном ящике

2384 Книга заклинаний заклинателя запечатана кодовым замком

2385 Книга заклинаний заклинателя покрыта пламенем, но не сгорает

2386 Книгу заклинаний заклинателя ищут помешанные на власти фокусники

2387 Книга заклинаний заклинателя украдена кем-то по пути в уборную

2388 Книга заклинаний заклинателя плотно завернута в целлофан

2389 Книга заклинаний заклинателя полупрозрачна в закрытом состоянии

2390 Книга заклинаний заклинателя неразборчива в течение 1d100 часов

2391 Книга заклинателя водонепроницаема

2392 Книга заклинаний заклинателя невесома, пока она открыта

2393 Книга заклинаний заклинателя завернута в праздничную бумагу и ленты

2394 Книга заклинаний заклинателя написана полностью фиолетовым карандашом

2395 Книга заклинаний заклинателя оставляет за собой след пепла везде, куда бы ее ни несли

2396 Книга заклинаний заклинателя беспорядочно перетасовывает свои страницы

2397 Книга заклинаний заклинателя пахнет так, как будто она пропитана духами

2398 Книга заклинаний заклинателя нестерпимо пахнет грибком и плесенью

2399 Книга заклинаний заклинателя пахнет навозом, пока она открыта

2400 Книга заклинаний заклинателя пахнет гниющей, заплесневелой тканью

2401 Книга заклинаний заклинателя кажется сильно опаленной, но не поврежденной

2402 Книга заклинаний заклинателя сияет так же ярко, как солнце в течение 4d6 часов

2403 Книга заклинаний заклинателя сжимается до размера монеты на 1d4 дня

2404 Книга заклинаний заклинателя распыляет мускус скунса каждый раз, когда она открывается

2405 Книга заклинаний заклинателя на вкус как курица между закатом и рассветом

2406 Книга заклинаний заклинателя телепортируется на 10d20 ярдов прямо вверх

2407 Книга заклинаний заклинателя телепортируется на 1d4 футов прямо вниз

2408 Книга заклинаний заклинателя имеет тенденцию захлопываться на его руке (1d2-1 Урон)

2409 Книга заклинаний заклинателя превращается в кошку, когда он произносит командное слово

2410 Книга заклинаний заклинателя исчезает; он находит ее в ближайшем колодце

2411 Книга заклинаний заклинателя исчезает; через 1d4 дня он выплевывает ее

2412 Книга заклинаний заклинателя нагревает пятифутовый радиус до комфортных 70°

2413 Книга заклинаний заклинателя была здесь всего минуту назад

2414 Книга заклинаний Заклинателя сыграла важную роль в падении империи

2415 Книга заклинаний заклинателя была украдена из тайного монастыря

2416 Книга заклинаний заклинателя была украдена у путешественника из будущего

2417 Книга заклинаний заклинателя весит 1d100+100 фунтов

2418 Книга заклинаний заклинателя весит столько же, сколько и он сам

2419 Книга заклинаний заклинателя вспыхнет, если он откроет ее до рассвета

2420 Заклинания заклинателя действуют так, как если бы они были произнесены кем-то наполовину его уровня

2421 Заклинания заклинателя больше не действуют на какого-то конкретного человека поблизости

2422 Сила заклинателя увеличивается на 1d6 в течение аналогичного количества дней

2423 Сила заклинания уменьшается вдвое

2424 Сила заклинателя уменьшается вдвое, пока он не будет поражен магией на основе огня

2425 Сила заклинателя перебрасывается ежечасно в течение следующих 24 часов

2426 Зубы заклинателя кажутся блестящими и черными как обсидиан

2427 Зубы заклинателя, кажется, сочатся кровью в течение одной недели

2428 Зубы заклинателя становятся зазубренными и треугольными как у акулы

2429 Зубы заклинателя могут быть сломаны любой физической силой или предметом

2430 Зубы заклинателя никогда не станут невидимыми

2431 Зубы заклинателя растут непрерывно, как у грызуна

2432 Зубы заклинателя раскалываются при соприкосновении с неочищенным железом

2433 Язык заклинателя раздвоен на половину своей длины

2434 Язык заклинателя невидим в дневные часы

2435 Язык заклинателя съемный

2436 Голос Заклинателя становится более громким

2437 Голос Заклинателя ломается как голос подростка

2438 Голос заклинателя вызывает ярость у собак и волков

2439 Голос Заклинателя хриплый и напряженный на протяжении 1d4 недель

2440 Голос Заклинателя исходит из его правой руки, а не изо рта

2441 Голос заклинателя заставляет людей чувствовать себя враждебными и агрессивными

2442 Голос заклинателя резонирует в любых драгоценных камнях поблизости

2443 Голос Заклинателя явно плохо сочетается с его возрастом и полом

2444 Голос Заклинателя, похоже, исходит от 1d4 людей вокруг него

2445 Голос Заклинателя, кажется, исходит из его карманов

2446 Голос Заклинателя, похоже, исходит от какого-то предмета, который он сейчас несет

2447 Голос Заклинателя звучит так, словно он доносится из далекого рупора

2448 Голос Заклинателя звучит так, словно он идет через металлическую трубу

2449 Голос Заклинателя звучит так, будто он на 1d100 лет старше

2450 Голос Заклинателя звучит так же, как у каждого человека, с которым он говорит

2451 Голос Заклинателя звучит как мычание ослов

2452 Голос Заклинателя звучит как жужжание металлических пчел

2453 Голос Заклинателя звучит как гогот гусей

2454 Голос Заклинателя звучит как журчание засорившегося слива

2455 Бурдюк Заклинателя наполнен картофельным пюре

2456 Бурдюк заклинателя заставляет его содержимое иметь солоноватый и неприятный вкус

2457 Вес заклинателя увеличивается в десять раз, когда он находится на лестнице

2458 При ходьбе по льду вес заклинателя увеличивается в десятки раз

2459 Приготовленное мясо слегка ядовито для заклинателя

2460 Бесчисленные сосновые иголки плотно прилипают к коже заклинателя

2461 Бесчисленные крошечные деревянные щепки кружатся вокруг заклинателя в течение 2d10 раундов

2462 Бесчисленные крошечные черви потоком падают из ушей заклинателя

2463 Ползучие насекомые сыплются из ноздрей заклинателя в течение 1d4 раундов

2464 зашифрованные послания выбиты на груди и спине заклинателя

2465 Зашифрованные руны покрывают руки и кисти заклинателя

2466 Загадочные символы постоянно мелькают на лбу заклинателя

2467 Урон от следующих 1d8 атак заклинателя проявляется через 1d8 раундов

2468 Повреждения, нанесенные заклинателю, могут быть исцелены только при свете костра

2469 Урон, нанесенный заклинателю, с вероятностью 10% будет просто иллюзией

2470 Урон, нанесенный заклинателю, с вероятностью 10% причинит вред кому-то еще

2471 Повреждения, нанесенные заклинателю, оставляют необычайно тяжелые шрамы

2472 Домашние кошки реагируют на заклинателя с поразительной свирепостью

2473 Каждый день в полдень возраст заклинателя уменьшается на 50%

2474 Каждый день в полдень оружие заклинателя нагревается до 2d100°

2475 Каждый день на закате заклинатель испытывает сильную боль в течение 1d4 раундов

2476 Каждый день в течение 2d6 дней заклинатель должен перебросить свои атрибуты

2477 Каждый день заклинатель добавляет к своему имени громоздкий новый титул

2478 Каждый день заклинатель пытается доказать, что он невосприимчив к клинкам

2479 Каждый день Заклинатель утомляет своих союзников рассказами о собственном героизме

2480 Каждый день заклинатель может добавить +1 (или +5%) к любому броску кубиков

2481 Каждый день заклинатель может заставить одного врага промахнуться одной атакой

2482 Каждый день заклинатель может отсоединить свою голову на срок до одного часа

2483 Каждый день заклинатель может переварить до полфунта камня

2484 Каждый день заклинатель может волшебным образом заставить 1d6 человек ненавидеть его

2485 Каждый день заклинатель может один раз взречься, как дракон

2486 Каждый день заклинатель может видеть сквозь одну дверь, как если бы она была стеклянной

2487 Каждый день заклинатель может вызвать 1D10 пескарей до 1d4 раз

2488 Каждый день заклинатель решает поклоняться другому божеству

2489 Каждый день заклинатель требует, чтобы его называли другим именем

2490 Каждый день заклинатель проявляет новую фобию, которая исчезает с заходом солнца

2491 Каждый день заклинатель находит в своем кармане 1D10 человеческих глазных яблок

2492 Каждый день заклинатель находит в своем кармане 1d4 золотых монеты

2493 Каждый день Заклинатель находит в своем кармане отрезанную часть тела

2494 Каждый день заклинатель понятия не имеет, кто он такой, в течение 1d10 минут

2495 С каждым днем Заклинатель все больше заикливается на своей убывающей продолжительности жизни

2496 Каждый день заклинатель настаивает на том, чтобы его называли другим именем

2497 Каждый день заклинатель с вероятностью 1% будет уничтожен ударом метеорита

2498 Каждый день заклинатель с вероятностью 5% телепортируется в эту целевую точку

2499 Каждый день заклинатель с вероятностью 10% меняет пол до захода солнца

2500 Каждый день заклинатель с вероятностью 40% будет сильно жаждать чеснока

2501 Каждый день заклинатель с вероятностью 50% не оставляет следов

2502 Каждый день к заклинателю пристаёт человек с планом недвижимости

2503 Каждый день на заклинателя нападает, но не ранит огромная, уродливая птица

2504 Каждый день заклинатель обладает иммунитетом к 1d6 Хит-пойнтам урона

2505 Каждый день заклинатель теряет 1d4 золотых монет

2506 Каждый день заклинатель должен наложить на себя хотя бы одно заклинание

2507 Каждый день заклинатель должен выпивать не менее четырех галлонов воды

2508 Каждый день Заклинатель съедает фунт древесной коры, иначе он умрет с голоду

2509 Каждый день заклинатель должен съесть хотя бы одну зажженную свечу

2510 Каждый день заклинатель должен сорвать хотя бы одну розу или лишиться дара речи

2511 Каждый день Заклинатель должен читать Новый Стишок, иначе он сойдет с ума

2512 Каждый день заклинатель должен совершить спасс-бросок, иначе он не сможет считать до захода солнца

2513 Каждый день заклинатель должен совершить спасс-бросок или потерять половину своих хит-пойнтов

2514 Каждый день заклинатель должен совершить спасс-бросок против воли, иначе его дом взорвется

2515 Каждый день заклинатель должен произносить хотя бы одну возмутительную ложь

2516 Каждый день Заклинатель вспоминает новую, но полностью вымышленную прошлую жизнь

2517 Каждый день Заклинатель открывает новую и оскорбительную правду о себе

2518 Каждый день заклинатель видит большой смысл в первых словах, которые он слышит

2519 Каждый день заклинатель страдает от сильной ломки, если только он не использует магию

2520 Каждый день заклинатель рассказывает одну и ту же глупую шутку про гномов

2521 Каждый день заклинатель угрожает убить кого-то поблизости

2522 Каждый день Заклинатель просыпается, потому что маленький камешек попадает ему в лоб

2523 Каждый день Заклинатель просыпается под пропитанным рассолом клубком виноградных лоз

2524 Каждый день Заклинатель просыпается под слоем мелкого белого песка

2525 Каждый день Заклинатель просыпается с уверенностью, что умрет еще до захода солнца

2526 Каждый день заклинатель просыпается с уверенностью, что к закату наступит конец света

2527 Каждый день Заклинатель просыпается совершенно глухим, пока не выпьет чего-нибудь

2528 Каждый день Заклинатель просыпается одетым в грязные тряпки мумии

2529 Каждый день заклинатель просыпается усталым, как будто он только что пробежал марафон

2530 Каждый день Заклинатель просыпается в куче сухих листьев

2531 Каждый день Заклинатель просыпается с таким видом, будто его избili дубинками

2532 Каждый день Заклинатель просыпается почти вне себя от ярости

2533 Каждый день заклинатель просыпается с мыслью, что прошло 1d100 дней

2534 Каждый день Заклинатель просыпается с мыслью, что на него напали

2535 Каждый день Заклинатель просыпается, находя на своей груди буханку теплого хлеба

2536 Каждый день заклинатель просыпается, не видя своих союзников в течение 1d4 ходов

2537 Каждый день Заклинатель просыпается в сильно напудренном парике

2538 Каждый день Заклинатель просыпается в соломенной шляпе

2539 Каждый день Заклинатель просыпается с маргариткой, проросшей изо рта

2540 Каждый день Заклинатель просыпается с золотой монетой во рту

2541 Каждый день Заклинатель просыпается с больничным браслетом на запястье

2542 Каждый день Заклинатель просыпается с полным ртом муки

2543 Каждый день Заклинатель просыпается, не имея ни малейшего представления о том, как он туда попал

2544 Каждый день заклинатель просыпается с несколькими новыми и тревожными шрамами

2545 Каждый день лицо Заклинателя становится невыносимо отвратительным на 1d10 минут

2546 Каждый день волосы заклинателя растут на 10% длиннее

2547 Каждый день высота заклинателя меняется плюс-минус 1d100%

2548 Каждый день высота заклинателя колеблется плюс-минус 1d6 дюймов

2549 Каждый день дом Заклинателя сжимается на 1%

2550 Каждый день у заклинателя ноздри появляются на новых местах на голове

2551 Каждый день одно из заклинаний заклинателя (случайное) имеет обратный эффект

2552 Каждый день какая-то часть тела заклинателя отваливается и восстанавливается

2553 Каждый день кто-то обвиняет заклинателя в крупной краже

2554 Каждый день кто-то обвиняет заклинателя в государственной измене

2555 Каждый день кто-то обвиняет заклинателя в нездоровых практиках

2556 Каждый день кто-то обвиняет заклинателя или цареубийцу

2557 Каждый день заклинателя хвалят за какой-то удивительный героизм

2558 Каждый час из ушей заклинателя выпадает 1d4 маленьких сосновых шишки

2559 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок или лишиться дара речи на этот день

2560 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок или же будет опрыскан скунсом

2561 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок или подхватить немагическую болезнь

2562 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок от вражды монарха

2563 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок или он состарится на 1d4 дня

2564 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок, иначе его арестуют еще до захода солнца

2565 Каждое утро заклинатель должен совершить спасс-бросок, иначе его одежда растворится к закату

2566 Каждую ночь, когда заклинатель спит, каждый клинок, которым он владеет, затачивается

2567 Каждую ночь, когда заклинатель спит, он с вероятностью 5% вызовет всплеск

2568 Каждую ночь, когда Заклинатель спит, его лодыжки стягиваются шелковым шнуром

2569 Каждую ночь, когда Заклинатель спит, его губы шевелятся, как будто он говорит

2570 Каждый из больших пальцев заклинателя теперь так же длинен, как и остальная часть его стопы

2571 Каждый из больших пальцев заклинателя теперь так же широк, как и остальная часть его ноги

2572 Каждый из зубов Заклинателя теперь имеют различные и контрастные цвета

2573 Каждый из зубов Заклинателя кричит каждый раз, когда он открывает рот

2574 Каждый из пальцев заклинателя с вероятностью 5% взорвется прямо сейчас

2575 Жуткие стоны наполняют воздух, когда заклинатель касается святой воды

2576 Усилия стать невидимым делают заклинателя гораздо более заметным

2577 Усилия стать невидимым временно старят заклинателя на 1d10 лет

2578 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, на 20% больше

2579 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, имеют штраф -2 на попадание по заклинателю

2580 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, совершенно безмолвны

2581 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, ужасны на вид

2582 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, для него невидимы

2583 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, неуязвимы для него

2584 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, замедлены

2585 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, боятся его

2586 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, принимают комичные формы

2587 Элементалы, вызванные в присутствии Заклинателя, сразу же нападают на него

2588 Элементалы вызванные в присутствии заклинателя атакуют своего призывателя

2589 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, не поддаются контролю

2590 Элементалы вызванные в присутствии заклинателя жаждут гниющего мяса

2591 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, мгновенно взрываются

2592 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, немедленно бегут отсюда

2593 Элементалы, вызванные в присутствии Заклинателя, кажутся ему знакомыми

2594 Элементалы, вызванные в присутствии Заклинателя, бесконечно издеваются над ним

2595 Элементалы, вызванные в присутствии Заклинателя, кажутся гораздо более свирепыми

2596 Элементалы, вызванные в присутствии Заклинателя, полностью игнорируют его

2597 Элементалы, вызванные в присутствии Заклинателя, смутно напоминают его самого

2598 Элементалы, призванные в присутствии заклинателя, рыдают до тех пор, пока их не отпустят

2599 Элементалы, вызванные в присутствии заклинателя, не нападут на него

2600 Смущающие слухи о заклинателе распространяются повсюду

2601 Смущающие звуки исходят от заклинателя в неподходящее время

2602 Даже в темноте заклинатель виден, как будто при полном дневном свете

2603 Каждый третий зуб выпадает у Заклинателя изо рта

2604 Все знают самый постыдный секрет заклинателя

2605 Теперь все, кто питает неприязнь к Заклинателю, забывают, кто он такой

2606 Теперь все, кто питает неприязнь к Заклинателю, знают, где он находится

2607 Все думают, что заклинатель использует фальшивое имя

2608 Все думают, что заклинатель использует магию безрассудно

2609 Все считают заклинателя слегка ненадежным

2610 Все, кто знает заклинателя, подозревают, что он действительно нежить

2611 Все, кто знает заклинателя, думают, что он должен им деньги

2612 Все в пределах 100 миль ненавидят заклинателя по крайней мере до заката солнца

2613 Все в пределах 100 миль знают, что заклинатель-пользователь магии

2614 Каждый человек в радиусе одной мили кажется заклинателю скелетом

2615 Все, что Заклинатель ест в течение 1d12 месяцев, имеет сильный привкус крови

2616 Тонкая золотая проволока явно продета сквозь плоть заклинателя

2617 Магия на основе огня невидима для заклинателя

2618 Огонь невозможно поддерживать в радиусе трех футов от книги заклинаний заклинателя

2619 Пламя вырывается из ушей заклинателя по крайней мере один раз в час до рассвета

2620 Листья вырастают и опутывают ноги заклинателя, если он стоит неподвижно

2621 Пища становится бестелесной, когда заклинатель прикасается к ней

2622 В течение 1d4 дней заклинатель может нейтрализовать яды касанием

2623 В течение 1d4 дней заклинатель уверен, что его слюна ядовита

2624 В течение 1d4 раундов левая нога заклинателя сливается с землей

2625 В течение 1d4 раундов нормальная вода может сжечь заклинателя, как сильная кислота

2626 В течение 1d4 недель веки заклинателя ярко светятся в темноте

2627 В течение 1d4 недель нос Заклинателя парит в 1d4 дюймах перед его лицом

2628 В течение 2d4-1 ужасных дней Заклинатель работает в огромном корпоративном офисе

2629 В течение 3d10 дней заклинатель обладает иммунитетом к магии, наложенной одним человеком

2630 В течение 6d10 раундов заклинатель является единственной личностью на всей планете

2631 В течение одного дня Заклинатель настолько чудовищно уродлив, что люди нападают на него

2632 В течение одного дня заклинатель знает расположение всего золота в радиусе 5 миль

2633 В течение нескольких дней Заклинатель сильно напоминает утонувший труп

2634 Из ноздрей заклинателя вырывается отвратительно пахнущий пар

2635 Половина тела Заклинателя волосатая как у обезьяны

2636 Половина тела заклинателя невосприимчива к полиморфной магии

2637 Половина волос заклинателя заменена очень тонкой серебряной проволокой

2638 Священные символы внушают страх заклинателю

2639 Святая вода вскипает при соприкосновении с кожей заклинателя

2640 Мед течет по венам заклинателя вместо крови

2641 Ужасные крики исходят из книги заклинаний заклинателя

2642 Огромные объемы эктоплазмы сочатся из ноздрей заклинателя

2643 Ледяные ветры бьют заклинателя в течение 2d8-1 дней

2644 Если он жив, то заклинатель полностью исцеляется в течение каждого из следующих 1d6 часов

2645 Если его просят предъявить удостоверение личности, Заклинатель предлагает забавный автопортрет

2646 Если заклинатель пытается призвать, он исчезает на время призыва

2647 Если заклинатель пытается создать или контролировать нежить, они нападают на него

2648 Если заклинатель произносит заклинание на следующем ходу, он думает, что тонет

2649 Если заклинатель произносит заклинание в следующем ходе, его одежда исчезает

2650 Если заклинатель приближается к дракону на расстояние одной мили, у него выпадают волосы

2651 Если Заклинатель приближается к океану на расстояние одной мили, он начинает захлебываться

2652 Если заклинатель повреждает статую, он получает эквивалентную травму

2653 Если заклинатель умрет и воскреснет, он с вероятностью 85% изменит пол

2654 Если заклинатель достанет оружие до заката, он впадет в бешенство

2655 Если заклинатель достанет оружие до захода солнца, это оружие исчезнет

2656 Если заклинатель падает более чем на двадцать ярдов, он телепортируется на это место

2657 Если у Заклинателя есть борода, она исчезает; если у него ее нет, он ее отращивает

2658 Если у заклинателя есть дальнобойное оружие, на него нападают мелкие животные

2659 Если заклинатель недавно пролил кровь, он исчезнет до восхода солнца

2660 Если Заклинатель ел в течение прошедшего часа, он теряет сознание

2661 Если заклинатель ел в течение прошедшего часа, он теряет 2d10 ХП

2662 Если заклинатель ел в течение прошедшего часа, ему больше никогда не придется есть

2663 Если заклинатель ел в течение прошедшего часа, он исчезает до обеда

2664 Если Заклинатель и ел мясо в прошедший час, то это была человеческая плоть

2665 Если Заклинатель и ел мясо в прошедший час, то это было не настоящее мясо

2666 Если заклинатель когда-либо был воскрешен, он теряет 1d100 хит-пойнтов

2667 Если заклинатель когда-либо был воскрешен, то теперь он получает еще один уровень

2668 Если заклинатель когда-либо был воскрешен, то теперь он теряет один уровень

2669 Если заклинатель когда-либо был воскрешен, то теперь он телепортируется на это место

2670 Если Заклинатель и убил кого-то хладнокровно, то его терзают угрызения совести

2671 Если Заклинатель хладнокровно убил кого-то, то эта личность преследует его

2672 Если заклинатель проглатывает яд, он становится сильно зависимым от него

2673 Если заклинатель проглатывает яд, он ненадолго приобретает 1d4 пункта мудрости

2674 Если заклинатель проглотит яд, он не сможет пострадать от огня в течение 1d4 дней

2675 Если заклинатель глотает яд, он воспламеняется на 1d6 ходов

2676 Если заклинатель глотает яд, у него развивается сильная, необычная фобия

2677 Если заклинатель глотает яд, у него появляются сотни уродливых волдырей

2678 Если заклинатель глотает яд, он забывает свое имя и как говорить

2679 Если заклинатель глотает яд, он дико галлюцинирует в течение 2d20 часов

2680 Если заклинатель глотает яд, он мгновенно осознает это

2681 Если заклинатель глотает яд, он пахнет падалью в течение 1d4 недель

2682 Если заклинатель глотает яд, он пытается вырезать его из своего тела

2683 Если заклинатель проглотит яд, он с вероятностью 20% изменит пол

2684 Если заклинатель проглатывает яд, его возраст уменьшается на 1d20 лет

2685 Если заклинатель глотает яд, его кровь разъедает металл

2686 Если заклинатель глотает яд, его тело сжимается на 1d100%

2687 Если заклинатель глотает яд, его пальцы исчезают

2688 Если заклинатель глотает яд, у него выпадают зубы

2689 Если заклинатель проглатывает яд, его начало откладывается на 1d4 дня

2690 Если заклинатель глотает яд, немагические противоядия для него токсичны

2691 Если заклинатель глотает яд, кто-то поблизости также страдает от его действия

2692 Если у заклинателя есть кинжал, он становится таким же большим, как большой меч

2693 Если у заклинателя есть сумка, он пытается залезть в нее

2694 Если у Заклинателя есть сумка, он любит носить ее как шляпу

2695 Если у заклинателя есть сумка, он использует её как наручную куклу

2696 если у заклинателя есть оружие, он пытается ударить его

2697 если заклинатель носит оружие, оно превращается в зонтик

2698 Если у заклинателя есть какие-то клинки, он бросает их в ближайшее озеро

2699 Если у заклинателя есть какие-либо клинки, они теперь невероятно острые

2700 Если заклинатель несет хлеб, он оживает и нападает на него

2701 Если заклинатель несет какие-либо монеты, то каждая из них весит столько же, сколько и он сам

2702 Если заклинатель несет какие-либо монеты, у него развивается аллергия на золото

2703 Если у Заклинателя есть какие-либо ключи, они все внезапно становятся одинаковыми

2704 Если заклинатель несет какой-либо ключ, он неистово взрывается

2705 Если заклинатель несет какой-либо металл, он не сможет использовать магию до рассвета

2706 Если заклинатель несет какой-либо металл, он думает, что он ржавеет

2707 Если заклинатель несет какую-либо древесину, он пытается съесть ее, как термит

2708 Если заклинатель несет какую-либо древесину, на него нападают термиты

2709 Если заклинатель несет еду, он становится ужасно больным на целый час

2710 Если Заклинатель несет еду, он съедает все это так быстро, как только может

2711 Если заклинатель несет еду, на него нападают голодные преголодные бегемоты

2712 Если заклинатель несет еду, то она в 4 раза более питательна, чем обычная еда

2713 Если заклинатель несет свою книгу заклинаний, он телепортируется на 2d4 мили

2714 Если заклинатель несет свою книгу заклинаний, он телепортируется в свой дом

2715 Если заклинатель носит свою книгу заклинаний, он будет неграмотным в течение одной недели

2716 Если заклинатель несет свою книгу заклинаний, он неохотно открывает ее

2717 Если заклинатель несет свою книгу заклинаний, она телепортируется в его дом

2718 Если заклинатель несет свою книгу заклинаний, она исчезает до рассвета

2719 Если Заклинателя бьют дубинкой, его голова напоминает арбуз

2720 Если Заклинателя ударяют дубинкой, его голова звенит, как бронзовый гонг

2721 Если заклинатель сейчас имеет все ХП, он исчезает на 1d12 часов

2722 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он стареет на 10d10 лет

2723 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он нападает на своего ближайшего союзника

2724 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он никогда не сможет использовать магию невидимости

2725 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, он не сможет исцелиться раньше полуночи

2726 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он не сможет использовать магию в течение 1d4 дней

2727 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он не сможет использовать магию в течение 2d12 часов

2728 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он меняет пол на 1d6 дней

2729 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, он объявляет войну воображаемому врагу

2730 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он бежит на максимальной скорости в панике

2731 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он получает 10 000 очков опыта

2732 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он повышается на 1 уровень

2733 Если заклинатель теперь истекает кровью, он теряет еще 4d10 ХП

2734 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, он мчится к ближайшей береговой линии

2735 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, он телепортируется в свой дом

2736 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, он думает, что он кто-то другой

2737 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, то на него нападает акула

2738 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он навсегда невосприимчив к исцеляющей магии

2739 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он невосприимчив к магии огня до заката

2740 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он навсегда невидим для гоблинов

2741 Если заклинатель сейчас истекает кровью, то его количество ХП падает до 1

2742 Если заклинатель сейчас истекает кровью, он полностью восстанавливает свое здоровье

2743 Если заклинатель сейчас истекает кровью, то он немой, пока не исцелится

2744 Если заклинатель сейчас истекает кровью, то его кровь светиться в темноте

2745 Если заклинатель сейчас истекает кровью, его кровь огнеопасна в течение 2d12 часов

2746 Если Заклинатель сейчас истекает кровью, его волосы вырастают на 8d12 дюймов

2747 Если заклинатель сейчас истекает кровью, его оружие получает +4 к урону в течение 2d12 часов

2748 Если заклинатель сейчас истекает кровью, его оружие исчезнет до рассвета

2749 Если заклинатель сейчас истекает кровью, то базовый КД равен нулю в течение 1d10 часов

2750 Если заклинатель сейчас несет бурдюк с водой, он может вместить 10d10 галлонов

2751 Если заклинатель сейчас несет бурдюк с водой, она превращается в волюнку

2752 Если заклинатель убит металлическим оружием, он не может быть воскрешен

2753 Если заклинатель будет убит металлическим оружием, он восстанет как зомби

2754 Если заклинатель убит, он просыпается на следующий день полностью исцеленным (один раз)

2755 Если заклинатель будет убит, его убийца с вероятностью 20% покончит с собой

2756 Если Заклинатель убит, его убийца повсеместно приветствуется как герой

2757 Если заклинатель будет убит, его убийца получит 100 000 золотых монет

2758 Если заклинатель стоит рядом с открытым пламенем, он пытается его погасить

2759 Если заклинатель стоит рядом с открытым пламенем, он пытается поджечь себя

2760 Если заклинателя ударяют топором, он извергает фунт опилок

2761 Если заклинателя ударяют топором, он кричит " Бревно! " и падает

2762 Если заклинатель обычно застенчив, он становится очень напористым, и наоборот

2763 Если заклинатель носит магическое кольцо, из него сочится солоноватая слюна

2764 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, все, кто находится поблизости, ненавидят его

2765 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он овладевает новым языком

2766 Если заклинатель носит магическое кольцо, он приобретает необычную фобию

2767 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он стареет на 1d100 лет до рассвета

2768 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он стареет один год за раунд

2769 Если заклинатель носит магическое кольцо, он становится очень воинственным

2770 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно приобретает ночной образ жизни

2771 Если заклинатель носит магическое кольцо, он может дышать под водой

2772 Если заклинатель носит магическое кольцо, то он не может пострадать от льда

2773 Если заклинатель носит магическое кольцо, он не может обнаружить магию

2774 Если заклинатель носит магическое кольцо, он не может определить истинный Север

2775 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не может есть, пока носит его

2776 Если заклинатель носит магическое кольцо, он не может покинуть это место

2777 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не может снять его сам

2778 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не может сидеть до рассвета

2779 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не может спать в течение 2d10 дней

2780 Если заклинатель носит магическое кольцо, он не может говорить громче шепота

2781 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не может использовать его в течение 1d4 дней

2782 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не может носить никаких других колец

2783 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он утверждает, что он самозванец

2784 Если заклинатель носит магическое кольцо, он утверждает, что поработен им

2785 Если заклинатель носит магическое кольцо, он утверждает, что он неуничтожим

2786 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он утверждает, что презирает его

2787 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он утверждает, что создал его

2788 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он утверждает, что украл его

2789 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он решает, что он бог

2790 Если заклинатель носит магическое кольцо, он извергает большой колокол

2791 Если заклинатель носит магическое кольцо, он извергает точно такое же кольцо

2792 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он чувствует себя на 1d100° холоднее

2793 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он находит огромный бриллиант

2794 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он находит другое точно такое же

2795 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он забывает, как им пользоваться

2796 Если заклинатель носит магическое кольцо, он находит странный культ

2797 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он сходит с ума на 1d4 дня

2798 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он начинает подозревать эльфов

2799 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он не ел уже несколько недель

2800 Если заклинатель носит магическое кольцо, он ненавидит использовать его в помещении

2801 Если заклинатель носит магическое кольцо, он ненавидит использовать его вне помещений

2802 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он присоединяется к странному культу

2803 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он его теряет

2804 Если заклинатель носит магическое кольцо, он отказывается разговаривать с дварфами

2805 Если заклинатель носит магическое кольцо, он восстанавливает 2D6 ХП

2806 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он звенит, как колокольчик

2807 Если заклинатель носит магическое кольцо, он сжимается на 50% до рассвета

2808 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он страдает от каннибальских побуждений

2809 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он подозревает, что это подделка

2810 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он думает, что его союзники жаждут его заполучить

2811 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он думает, что оно пожирает его

2812 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он думает, что оно контролирует его

2813 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он думает, что оно покрыто огнём

2814 Если заклинатель носит магическое кольцо, он бросает его в 4d6 футов от себя

2815 Если заклинатель носит магическое кольцо, он пытается его уничтожить

2816 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он пытается оторвать этот палец

2817 Если заклинатель носит магическое кольцо, он использует его всякий раз, когда это возможно

2818 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он хочет проглотить его

2819 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он плачет медовыми слезами

2820 Если заклинатель носит магическое кольцо, он умрет, если снимет его

2821 Если заклинатель носит магическое кольцо, его обвиняют в подстрекательстве к мятежу

2822 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, у него на него аллергия

2823 Если заклинатель носит магическое кольцо, на него нападают вороны

2824 Если заклинатель носит магическое кольцо, на него нападают скарабеи

2825 Если заклинатель носит магическое кольцо, он слеп, пока не снимет его

2826 Если заклинатель носит магическое кольцо, его объявляют виновным в ереси

2827 Если заклинатель носит магическое кольцо, он жаждет обезглавить себя

2828 Если заклинатель носит магическое кольцо, то его заключили далеко отсюда

2829 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, то он наверняка украл его

2830 Если заклинатель носит магическое кольцо, он помещен под арест

2831 Если заклинатель носит магическое кольцо, то он родственник короля

2832 Если заклинатель носит магическое кольцо, он неохотно использует его

2833 Если заклинатель носит магическое кольцо, то его поразила молния

2834 Если заклинатель носит магическое кольцо, он кишит паразитами

2835 Если заклинатель носит магическое кольцо, он боится его силы

2836 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, он носит копию в носу

2837 Если заклинатель носит магическое кольцо, его харизма составляет 3 до рассвета

2838 Если заклинатель носит магическое кольцо, его харизма составляет 18 до рассвета

2839 Если заклинатель носит магическое кольцо, его одежда становится невидимой

2840 Если заклинатель носит магическое кольцо, его одежда превращается в свинец

2841 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, его уши и нос отваливаются

2842 Если заклинатель носит магическое кольцо, его глаза становятся невидимыми

2843 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, его ногти вырастают на 1d4 футов

2844 Если заклинатель носит магическое кольцо, его руки выглядят как у трупа

2845 Если заклинатель носит магическое кольцо, его ладони меняются запястьями

2846 Если заклинатель носит магическое кольцо, его голова становится невидимой

2847 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, его зубы превращаются в золото

2848 Если заклинатель носит магическое кольцо, святая вода обжигает его кожу

2849 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно приобретает странную новую способность

2850 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно становится прозрачным, как стекло

2851 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно становится частью его тела

2852 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно не может пересечь движущуюся воду

2853 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно не может пройти через дверные проемы

2854 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно высмеивает его магическое мастерство

2855 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно дезинтегрируется при снятии

2856 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно взрывается при снятии

2857 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, у него есть в 2 раза больше зарядов

2858 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно нагревается до 1000°

2859 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно сияет, как солнце

2860 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно сжимается на 50%

2861 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно прорастает десятками иголок

2862 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно становится навсегда невидимым

2863 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно превращается в свинец

2864 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно весит больше, чем оно есть на самом деле

2865 Если заклинатель носит магическое кольцо, оно работает только в 75% случаев

2866 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно хрупкое, как стекло

2867 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, то оно на чужом пальце

2868 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, оно внезапно оказывается у него в животе

2869 Если заклинатель носит магическое кольцо, его эффект обратен

2870 Если заклинатель носит магическое кольцо, его основная функция изменяется

2871 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, никто не воспринимает его всерьез

2872 Если заклинатель носит магическое кольцо, из его ноздрей вырывается дым

2873 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, этот палец удваивается в длину

2874 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, этот палец превращается в большой палец

2875 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, этот палец становится невидимым

2876 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, то эта кисть стареет на 1d100 лет

2877 Если заклинатель носит магическое кольцо, эта рука атакует другую

2878 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта рука становится гангренозной

2879 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта кисть удваивается в размерах

2880 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта рука обладает ловкостью 18

2881 Если заклинатель носит магическое кольцо, то эта рука имеет силу 18/00

2882 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта рука обгорает до хрустящей корочки

2883 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, то эта рука искривлена, как дерево

2884 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта рука поражена онемением

2885 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта кисть выглядит как клешня

2886 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта рука выглядит как голая кость

2887 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта рука прорастает перьями

2888 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта кисть превращается в ступню

2889 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта кисть превращается в золото

2890 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, эта кисть превращается в камень

2891 Если заклинатель носит Волшебное кольцо, большой палец этой ладони исчезает

2892 Если заклинатель носит магическое кольцо, кости в этой руке исчезают

2893 Если заклинатель носит магическое кольцо, вода для него ядовита

2894 Если заклинатель носит какие-либо доспехи, он нападает на кого-то поблизости

2895 Если заклинатель носит какую-либо броню, он снимает ее как можно быстрее

2896 Если заклинатель носит какие-либо доспехи, он телепортируется в свой дом

2897 Если заклинатель носит какие-либо доспехи, они телепортируются в его дом

2898 Если заклинатель носит какую-нибудь кожу, он мычит, как корова, до самого заката

2899 Если заклинатель носит хоть какую-то кожу, то от него до самого заката несет навозом

2900 Если Заклинатель носит перчатки, он не может их снять

2901 Если заклинатель носит перчатки, он не нуждается в сне в течение 1d4 недель

2902 Если заклинатель носит перчатки, они превращаются в пушистые шерстяные варежки

2903 Если заклинатель носит перчатки, они превращаются в прочную сталь

2904 Если заклинатель убьет кого-нибудь на следующем ходу, он тоже погибнет

2905 Если заклинатель убьет кого-нибудь на следующем ходу, его объявят героем

2906 Если заклинатель едет на лошади в течение следующих 24 часов, она пытается съесть его

2907 Если Заклинатель спит в своих ботинках, он никогда больше не сможет их снять

2908 Если Заклинатель спит в своих ботинках, они начнут пожирать его сегодня ночью

2909 Если заклинатель стоит на берегу реки, на него нападают ракообразные

2910 Если Заклинатель стоит на берегу реки, то берег осыпается под ним

2911 Если заклинатель проглотит горячий уголь, он (заклинатель) с вероятностью 5% превратится в алмаз

2912 Если заклинатель проглотит горячий уголь, он (уголь) с вероятностью 10% превратится в алмаз

2913 Если Заклинатель говорит неправду, он хихикает

2914 Если заклинатель говорит неправду, он с вероятностью 40% прямо заявит об этом

2915 Если заклинатель использует обнаружение магии, он теряет 1d6 XP

2916 Если заклинатель использует обнаружение магии, он слепнет на 1d10 раундов

2917 Если у Заклинателя есть кинжал, он бросает его в кого-нибудь поблизости

2918 Если у Заклинателя есть кинжал, он пытается заколоть себя им

2919 Если вскрыть заклинателя, то окажется, что он представляет собой механического конструктора

2920 Если вскрыть заклинателя, то он окажется полностью полым

2921 Если вскрыть заклинателя, то он будет наполнен золотыми монетами

2922 Если вскрыть заклинателя, то он будет заполнен густой красной пеной

2923 Если вскрыть заклинателя, то окажется, что он сделан из мыла

2924 При вскрытии заклинателя обнаруживается, что он набит порохом

2925 Если вскрыть заклинателя, то обнаружится, что он набит гусиным пухом

2926 Если вскрыть заклинателя, то обнаружится, что он кишит грязными червями

2927 Если вскрыть заклинателя, то обнаружится, что он содержит 1d1000 футов кишечника

2928 Если вскрыть заклинателя, то обнаружится, что он содержит бесчисленные стеклянные бусины

2929 При вскрытии заклинателя обнаруживается, что он содержит только заплесневелую солому

2930 При вскрытии Заклинателя обнаруживается, что он содержит тысячи пчел

2931 При вскрытии заклинателя обнаруживается, что он содержит крошечные копии самого себя

2932 При вскрытии Заклинателя обнаруживается, что в нем хранятся завернутые в бумагу конфеты

2933 Если его ударили дубинкой с натуральной 20, заклинатель отказывается от использования магии

2934 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель стареет на 1d100 лет

2935 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель становится оборотнем

2936 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель становится нежитью

2937 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель вспыхивает пламенем

2938 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель провоцирует всплеск хаоса

2939 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель меняет пол

2940 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель удваивается в высоту

2941 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель проваливается на 1d100 футов

2942 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель находит волшебное кольцо

2943 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель осваивает новый язык

2944 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель получает новый уровень

2945 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель безнадежно теряется

2946 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель впадает в ярость

2947 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель отращивает 1d4 дополнительных рук

2948 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель отращивает другую голову

2949 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель обретает божественное зрение

2950 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель слышит призрачные голоса

2951 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель сильно обгорел на солнце

2952 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель ослепнет до рассвета

2953 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель ненадолго парализован

2954 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель клонируется

2955 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель полностью исцеляется

2956 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинателя называют еретиком

2957 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинателя парализует страхом

2958 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинателя отбросит на 1d100 футов

2959 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель теряет 1d8 зубов

2960 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель теряет весь страх

2961 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель теряет все ограничители

2962 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель теряет свою книгу заклинаний

2963 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель теряет 1 уровень

2964 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель больше не нуждается в еде

2965 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель возвращается на это место

2966 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель разлетается вдребезги как стекло

2967 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель не испытывает никаких повреждений

2968 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель телепортируется на 2d6 мили

2969 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то заклинатель выигрывает 500 ЗМ

2970 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то голова заклинателя взрывается

2971 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то сила заклинателя снижена на половину

2972 Если его ударить дубинкой с натуральной 20, то зубы заклинателя становятся золотыми

2973 Если его убьют до захода солнца, заклинатель растворится в гнилой жиже

2974 Иллюзии, навешанные заклинателем, делают его в 2 раза тяжелее на всю их продолжительность

2975 В вопросах бартера заклинатель сначала предлагает свою книгу заклинаний

2976 В ближайшие несколько дней Заклинатель раскопает статую самого себя

2977 Радужное оперение прорастает из лопаток заклинателя

2978 Молнии вспыхивают вокруг головы заклинателя во время битвы

2979 Молния с вероятностью 3% ударит заклинателя в любой данный день

2980 Пышная, густая листва прорастает из головы заклинателя

2981 Магические предметы с вероятностью 10% потерпят неудачу, когда заклинатель использует их

2982 Магические предметы используют заряды в размере 50% от нормального расхода, если заклинатель использует их

2983 Магические животные, кажется, насмехаются над заклинателем, пока он не смотрит

2984 Магические бонусы брони имеют 50% вероятность провала для заклинателя

2985 бонусы магических доспехов больше не работают на заклинателя

2986 Магические клинки, поражающие заклинателя, не наносят никакого магического урона

2987 Магические существа и фантастические животные невидимы для заклинателя

2988 Магические существа игнорируют и непроницаемы для заклинателя

2989 Торговцы берут с заклинателя в 2 раза больше за свои товары

2990 Торговцы легко идентифицируют заклинателя как отъявленного вора

2991 Торговцы легко идентифицируют заклинателя как надежного клиента

2992 Метеоритное железо очень токсично для заклинателя

2993 Насмешливые, призрачные голоса постоянно дразнят заклинателя

2994 Деньги, выплаченные заклинателем, похоже, явно поддельные

2995 Деньги, заплаченные заклинателем, стремительно падают в цене

2996 Таинственные руны видны на коже заклинателя в лунном свете

2997 Ближайшая разъяренная толпа идентифицирует заклинателя как своего лидера

2998 Ближайшая разъяренная толпа идентифицирует заклинателя как причину своего возмущения

2999 Ближайшая муравьиная колония начинает поклоняться заклинателю как своему богу

3000 Ближайшая колония пчел идентифицирует заклинателя как врага

3001 Ближайшая колония пчел идентифицирует заклинателя как королеву

3002 Ближайший дракон стремится совершить вендетту против заклинателя

3003 Ближайший дракон безотлагательно желает аудиенции с заклинателем

3004 Ближайшая лошадь уже много лет строит козни против заклинателя

3005 Ближайшая лошадь безумно жаждет плоти заклинателя

3006 Ближайшая статуя оживает и начинает следить за заклинателем

3007 Ближайшее дерево падает на Заклинателя, но не издает ни звука

3008 Ближайшее дерево падает на Заклинателя, придавливая его, но не причиняя вреда

3009 Ближайший волшебник решает, что заклинатель должен ему услугу

3010 Ближайший волшебник думает, что заклинатель плетет против него заговор

3011 Следующие 1d4 атаки по заклинателю автоматически наносят максимальный урон

3012 Следующие 1d4 атаки по заклинателю автоматически наносят минимальный урон

3013 Следующие 1d4 атаки по заклинателю автоматически оставляют отвратительные шрамы

3014 Следующие 1d4 атаки по заклинателю аналогично воздействуют на атакующих

3015 Следующая атака по заклинателю вызывает у него галлюцинации в течение 1d4 часов

3016 Следующая атака на заклинателя имеет бонус +10 к попаданию

3017 Следующая атака по заклинателю убивает его, но он воскресает на рассвете

3018 Следующая атака по заклинателю буквально сшибает улыбку с его лица

3019 Следующий клинок, порезавший заклинателя, исчезает до тех пор, пока порез не заживет

3020 Следующий клинок, порезавший заклинателя, никогда не заржавеет и не потускнеет

3021 Следующий мост, который пересечет заклинатель, превратится в шоколад

3022 Следующее существо, убитое заклинателем, заражает его странной болезнью

3023 следующее существо, убитое заклинателем, будет отомщено 10d10 кобольдами

3024 Следующее существо, убитое заклинателем, поглощается пламенем за 1d8 раундов

3025 Следующее существо, убитое заклинателем, воскрешается через 1D10 ходов

3026 Следующее существо, убитое заклинателем, накладывает на обет, когда оно умирает

3027 Следующее существо, убитое заклинателем, преследует его как мстительная нежить

3028 Следующая дверь, открытая заклинателем, становится разумной и живой

3029 Следующая дверь, открытая заклинателем, больше никогда не будет закрыта

3030 Следующая дверь, открытая заклинателем, никогда больше не будет открыта им

3031 Следующая дверь, открытая заклинателем, заставляет яму открыться под его ногами

3032 Следующая дверь, открытая заклинателем, заставляет все его заклинания разрядиться

3033 Следующая дверь, открытая заклинателем, рассеивает любую магию, которая потом воздействует на него

3034 Следующая дверь, открытая заклинателем, взрывается как огненный шар 1d10HD

3035 Следующая дверь, открытая заклинателем, взрывается Потоком раскаленных углей

3036 Следующая дверь, открытая заклинателем, тяжело падает на него

3037 Следующая дверь, открытая заклинателем, наводняет комнату на противоположной стороне

3038 Следующая дверь, открытая заклинателем, дает ему немного полезной информации

3039 Следующая дверь, открытая заклинателем, выбрасывает его в ближайшее окно

3040 Следующая дверь, открытая заклинателем, поджигает комнату на противоположной стороне

3041 Следующая дверь, открытая заклинателем, после этого так же прозрачна, как стекло

3042 Следующая дверь, открытая заклинателем, сбивает его с ног

3043 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет прямо за пределы Вселенной

3044 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в исповедальню

3045 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет во внутренний двор без дверей

3046 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в дальний склеп

3047 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на далекую горную вершину

3048 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет к далекому кораблю в океане

3049 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в Драконье логово

3050 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет к Скопищу драконих сокровищ

3051 в соседнюю дверь, открытую заклинателем, ведет в сказочный бальный зал

3052 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в невыразительную пустыню

3053 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в грязную и зловонную конюшню

3054 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в потайной чулан

3055 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в желудок огромного монстра

3056 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в давно забытое хранилище

3057 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в магический арсенал

3058 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в морозильник для мяса

3059 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в современную ванную комнату

3060 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в таинственную комнату управления

3061 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в комнату, полную песочных часов

3062 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет к жертвенному алтарю

3063 Следующая дверь, открытая заклинателем, приводит к ужасному недоразумению

3064 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в сокровищницу сказочных богатств

3065 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на обширное кукурузное поле

3066 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в необъятную магическую библиотеку

3067 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на обширную, заснеженную равнину

3068 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в подземелье глубоко в угольной шахте

3069 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на склад, полный конфет

3070 Следующая дверь, открытая заклинателем, приводит к всевозможной путанице

3071 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в огромный винный погреб

3072 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в переполненную канализацию

3073 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на другой план существования

3074 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет вглубь пылающего леса

3075 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в казармы гоблинов

3076 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет к его дому

3077 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в межзвездное пространство

3078 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в подвал борделя

3079 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на дно моря

3080 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в центр лабиринта

3081 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в центр вселенной

3082 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в бельевой шкаф короля

3083 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет к предыдущей двери, которую он открыл

3084 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в середину поля боя

3085 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в сознание известного актера

3086 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в спальню королевы

3087 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на крышу этого здания

3088 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в комнату, которую он только что покинул

3089 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в королевскую сокровищницу

3090 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет на вершину отдаленного вулкана

3091 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в это место

3092 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет в завтрашний день, но не обратно

3093 Следующая дверь, открытая заклинателем, ведет к войне между 1d4 нациями

3094 у следующей двери, открытой заклинателем, замки захлопнулись за ним

3095 Следующая дверь, открытая заклинателем, открывает вид, разрушающий рассудок

3096 Следующая дверь, открытая заклинателем, погружает эту комнату в полную темноту

3097 Следующая дверь, открытая заклинателем, выпускает облако удушливого дыма

3098 Следующая дверь, открытая заклинателем, восстанавливает ему все ХП

3099 Следующая дверь, открытая заклинателем, демонстрирует гусеницу, курящую кальян

3100 Следующая дверь, открытая заклинателем, демонстрирует сцену ужасного блуда

3101 Следующая дверь, открытая заклинателем, демонстрирует неописуемо грязного монстра

3102 Следующая дверь, открытая заклинателем, показывает Смерть на противоположной стороне

3103 Следующая дверь, открытая заклинателем, запускает всплеск Хаоса

3104 Следующая дверь, открытая заклинателем, превращается в дверь хранилища из тяжелой стали

3105 Следующий враг, ранящий заклинателя, также очаровывает его

3106 Следующий враг, ранящий заклинателя, начинает походить на него

3107 Следующий враг, ранящий заклинателя, не может причинить ему вреда в течение 1d4 дней после этого

3108 Следующий враг, ранящий заклинателя, обезоруживает себя и убегает

3109 Следующий враг, ранящий заклинателя, получает один уровень или КЗ

3110 Следующий враг, ранящий заклинателя, героически защищает его на протяжении 1d4 ходов

3111 Следующий враг, ранящий заклинателя, заклинателя атакован паразитами

3112 Следующий враг, ранящий заклинателя, исцеляется от любого текущего урона

3113 Следующий враг, ранящий заклинателя, сильно смазан салом из бекона

3114 Следующий враг, ранящий заклинателя, восстанавливается до полных ХП

3115 Следующий враг, ранящий заклинателя, телепортируется в дом заклинателя

3116 Следующий враг, ранящий заклинателя, телепортируется в свой собственный дом

3117 Следующий враг, ранящий заклинателя, брошен на 4d6 часов в будущее

3118 Следующий враг, ранящий заклинателя, погружается в землю по колено

3119 Следующий враг, ранящий заклинателя, получает эквивалентную травму

3120 Следующий враг, ранящий заклинателя, затем нападает на своих собственных союзников

3121 Следующий враг, раненный заклинателем, становится союзником на 1d6 раундов

3122 Следующий враг, раненный заклинателем, становится бестелесным на 4d6 часов

3123 Следующий враг, раненный заклинателем, становится невосприимчивым к огню

3124 Следующий враг, раненный заклинателем, становится невидимым для заклинателя

3125 Следующий враг, раненный заклинателем, становится королем

3126 Следующий враг, раненный заклинателем, начинает стареть на один год за раунд

3127 Следующий враг, раненный заклинателем, больше не может видеть заклинателя

3128 Следующий враг, раненный заклинателем, заражается какой-то магической болезнью

3129 Следующий враг, раненный заклинателем, превращается в облако разъяренных ос

3130 Следующий враг, раненный заклинателем, подвергается нападению диких кошек

3131 Следующий враг, раненный заклинателем, лечится

3132 Следующий враг, раненный заклинателем, невосприимчив к магии в течение 2d4 раундов

3133 Следующий враг, раненный заклинателем, невидим для него, и наоборот

3134 Следующий враг, раненный заклинателем, внезапно становится сказочно богатым

3135 Следующий враг, раненный заклинателем, теряет дополнительные 1d100 хит-пойнтов

3136 Следующий враг, раненный заклинателем, должен совершить спасс-бросок или изменить мировоззрение

3137 Следующий враг, раненный заклинателем, должен совершить спасс-бросок или дезинтегрироваться

3138 Следующий враг, раненный заклинателем, телепортируется на 1d100 миль

3139 Следующий враг, раненный заклинателем, телепортируется в безопасное место неподалеку

3140 Следующий враг, раненный заклинателем, телепортируется в дом заклинателя

3141 Следующий враг, раненный заклинателем, превращается в двуглавого дракона

3142 Следующий враг, раненный заклинателем, превращается в камень на 1d10 раундов

3143 Следующий враг, раненный заклинателем, никогда не рождался

3144 Следующий враг, раненный заклинателем, воскреснет через 24 часа после смерти

3145 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, приобретает ликантропию

3146 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, развивает сильную ненависть к людям

3147 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, получает интеллект, равный его собственному

3148 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, превращается под ним в пепел

3149 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, перестраивается в гуманоидную форму

3150 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, бежит к ближайшей яме и прыгает в нее

3151 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, отращивает еще одну голову, обращенную назад

3152 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, отращивает рога, как у быка

3153 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, отращивает две дополнительные пары ног

3154 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, становится полой и сделанной из дерева

3155 Следующая лошадь, на которой ездит заклинатель, превращается в корову

3156 Следующий ликантроп, атакующий заклинателя, излечивается от ликантропии

3157 Следующая еда, приготовленная заклинателем, не может быть переварена смертными

3158 Следующая еда, приготовленная заклинателем, превращается в зловонное месиво

3159 Следующая еда, приготовленная заклинателем, действует как зелье исцеления

3160 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вредит рассудку любого, кто ест ее

3161 Следующая еда, приготовленная заклинателем, обладает сильными обезболивающими свойствами

3162 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает галлюцинации у дварфов

3163 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает сумасшествие в течение 1d4 часов

3164 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает у халфлингов манию величия

3165 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает пироманию у эльфов

3166 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает у людей бредовую паранойю

3167 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает неконтролируемый разврат

3168 Следующая еда, приготовленная заклинателем, вызывает ксенофобию у гномов

3169 Следующая еда, приготовленная заклинателем, смертельно ядовита для него

3170 Следующая еда, приготовленная заклинателем, - лучшая еда во всей истории

3171 Следующая еда, приготовленная заклинателем, невкусна при солнечном свете

3172 Следующая еда, приготовленная заклинателем, сияет так же ярко, как солнце

3173 Следующая еда, приготовленная заклинателем, имеет сильный привкус навоза

3174 Следующая еда, приготовленная заклинателем, имеет сильный вкус мыла

3175 Следующий снаряд, выпущенный в Заклинателя, проходит в одно ухо и выходит из другого

3176 Следующий снаряд, выпущенный в Заклинателя, превращается в золото и падает на землю

3177 Следующее постоянное заклинание, наложенное заклинателем, терпит неудачу в 1d4 раундах

3178 Следующее постоянное заклинание, наложенное заклинателем, действует только периодически

3179 Следующий пострадавший от магии заклинателя становится безнадежно пьяным

3180 Следующий индивид, пораженный магией заклинателя, сойдет с ума на 2d4-1 день

3181 Следующий субъект, пораженный магией заклинателя, становится слепым и глухим

3182 Следующий человек, который увидит отражение Заклинателя, немедленно нападет на него

3183 Следующий человек, прикоснувшийся к заклинателю, приобретает иллюзорную проказу

3184 Следующий кто прикоснется к заклинателю не сможет говорить с ним до заката

3185 Следующий субъект, который прикоснется к заклинателю, одет точно так же, как он

3186 Следующий субъект, который прикоснется к заклинателю, будет невидим для него в течение 1d4 дня

3187 Следующий человек, который прикоснется к заклинателю, будет навсегда поражен лысиной

3188 Следующий субъект, который прикоснется к заклинателю, потом нападает на него на 1 раунд

3189 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, усвоит липовый язык

3190 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, использует голос заклинателя

3191 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, атакует его на 1d6 раундов

3192 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, может командовать им 1d4 раза

3193 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, требует 10d10 золотых монет

3194 Следующий субъект, с которым заговаривает заклинатель, начинает заикаться до самого заката

3195 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, исчезнет до захода солнца

3196 Следующий субъект, с которым говорит заклинатель, забывает, кто он такой

3197 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, не спал в течение 2d10 дней

3198 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, ненавидит его в течение 1d4 часов

3199 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, игнорирует его в течение 2d4 часов

3200 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, когда-нибудь убьет его

3201 Следующий субъект, с которым заговорит Заклинатель, одет точно так же, как и он

3202 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, будет невидим для него до самого рассвета

3203 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, будет охвачен ужасной скукой

3204 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, охвачен голодом

3205 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, пропитан ледяным рассолом

3206 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, поражен глухотой на 2d4 раунда

3207 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, будет поражен безмолвием до самого заката

3208 Следующий субъект, с которым говорит заклинатель, телепортируется на 10d10 футов

3209 Следующий субъект, с которым говорит заклинатель, не может есть в течение 1d4 дней

3210 Следующий субъект, с которым заговорит Заклинатель, до самого рассвета будет выглядеть точно так же

3211 Следующий субъект, с которым говорит Заклинатель, беззастенчиво издевается над ним

3212 Следующий субъект, с которым заговорит заклинатель, должен дать ему 8d8 золотых монет

3213 Следующий субъект, с которым говорит заклинатель, мчится прочь на максимальной скорости

3214 Следующий субъект, с которым говорит заклинатель, восстанавливает 1d4 ХП

3215 Следующий субъект, с которым говорит заклинатель, уменьшается на 25% на 1d4 дня

3216 Следующий субъект, с которым заговорил заклинатель, подозревает его в ереси

3217 Следующее зелье, выпитое заклинателем, предупреждает всех о его местонахождении

3218 Следующее зелье, выпитое заклинателем, сжигает его дом дотла

3219 Следующее зелье, выпитое заклинателем, аннулирует все «Воскрешения», которые у него были

3220 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его Замедленным

3221 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его выплюнуть древесные щепки

3222 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его прорасти перьями

3223 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его прорасти щупальцами

3224 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его одежду дезинтегрироваться

3225 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его голос зловеще отдаваться эхом

3226 Следующее зелье, выпитое заклинателем, меняет его мировоззрение на 2d8 часов

3227 Следующее зелье, выпитое заклинателем, меняет его пол на время действия

3228 Следующее зелье, выпитое заклинателем, излечивает его от любых текущих болезней

3229 Следующее зелье, выпитое заклинателем, удваивается в объеме в 1d20 раз

3230 Следующее зелье, выпитое заклинателем, позволяет ему дышать под водой

3231 Следующее зелье, выпитое заклинателем, увеличивает его руки на 50%

3232 Следующее зелье, выпитое заклинателем, замораживает его до заката

3233 Следующее зелье, выпитое заклинателем, дает ему шимпанзе-подобные пропорции

3234 Следующее зелье, выпитое заклинателем, склеивает ему рот

3235 Следующее зелье, выпитое заклинателем, не имеет никакого эффекта

3236 Следующее зелье, выпитое заклинателем, имеет только половину своей нормальной силы

3237 Следующее зелье, выпитое заклинателем, имеет тот же эффект, что и предыдущее

3238 Следующее зелье, выпитое заклинателем, швыряет его на 5d10 ярдов

3239 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает приступ спазматического кашля

3240 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает безумный религиозный пыл

3241 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает сильное головокружение

3242 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает ликантропию на 1d4 месяца

3243 Следующее зелье, выпитое заклинателем, пробуждает пацифизм

3244 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает феноменальные галлюцинации

3245 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает временную убийственную ярость

3246 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает нехарактерную для него щедрость

3247 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает неприятное недомогание

3248 Следующее зелье, выпитое заклинателем, с вероятностью 5% убьет его прямо сейчас

3249 Следующее зелье, выпитое заклинателем, с вероятностью 10% продлится 1d10 лет

3250 Следующее зелье, выпитое заклинателем, на самом деле является живым существом

3251 Следующее зелье, выпитое заклинателем, невероятно аддитивно

3252 Следующее зелье, выпитое заклинателем, вызывает сильную рвоту

3253 Следующее зелье, выпитое заклинателем, — это чистая человеческая кровь

3254 Следующее зелье, выпитое заклинателем, действует только до тех пор, пока он не заговорит

3255 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет листву прорасти из его головы

3256 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает золото невидимым для него

3257 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает ему -4, к спасброскам против стойкости

3258 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его потрясающим танцором

3259 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его стареть на один год за раунд

3260 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его амбидекстром

3261 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его мерцать, как неоновая вывеска

3262 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его жаждать сырого мяса

3263 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его забыть свое имя

3264 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его забыть последние 24 часа

3265 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его ненавидеть магию в течение 1d4 дней

3266 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его ненавидеть отвечать на вопросы

3267 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его ужасающе уродливым

3268 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его неграмотным на 1d10 дней

3269 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его невидимым на 1d6 ходов

3270 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его невидимым для нежити

3271 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его левитировать в 1d10 ярдах

3272 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его выглядеть на 5d10 лет старше

3273 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его выглядеть как младенец

3274 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его потерять 1d100 фунтов

3275 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его исключительно прекрасным

3276 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его совершенно пьяным

3277 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его видеть огонь вокруг себя

3278 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его намного более очаровательным

3279 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его быстро вращаться 1d100 раз

3280 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его потеть кровью

3281 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его думать, что он не существует

3282 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его думать, что он мертв

3283 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его думать, что он тонет

3284 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его думать, что он невидимый

3285 Следующее зелье, выпитое заклинателем, заставляет его думать, что это яд

3286 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его руки и ноги невидимыми

3287 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его лицо невидимым

3288 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его плоть невидимой

3289 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его ладони и ступни невидимыми

3290 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его невосприимчивым к заклинаниям, подобным Очарованию

3291 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает чернила невидимыми для него

3292 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает нежить невидимой для него

3293 Следующее зелье, выпитое заклинателем, парализует его ладони до самого заката

3294 Следующее зелье, выпитое заклинателем, уменьшает его ХП до одного

3295 Следующее зелье, выпитое заклинателем, восстанавливает ему все ХП

3296 Следующее зелье, выпитое заклинателем, раскрывает любые потайные двери поблизости

3297 Следующее зелье, выпитое заклинателем, поворачивает его ступни на 180°

3298 Следующее зелье, выпитое заклинателем, воспламеняет его волосы

3299 Следующее зелье, выпитое заклинателем, сжимает его ладони на 50%

3300 Следующее зелье, выпитое заклинателем, уничтожает все огни в радиусе одной мили

3301 Следующее зелье, выпитое заклинателем, затвердевает в его желудке

3302 Следующее зелье, выпитое заклинателем, поражает его лысиной на один год

3303 Следующее зелье, выпитое заклинателем, по вкусу напоминает ламповое масло

3304 Следующее зелье, выпитое заклинателем, телепортирует его домой

3305 Следующее зелье, выпитое заклинателем, забрасывает его на 1d4 дня в будущее

3306 Следующее зелье, выпитое заклинателем, провоцирует всплеск Хаоса

3307 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его в 1d100 лягушек

3308 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его в зомби до рассвета

3309 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его в пар на 1D10 раундов

3310 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его ладони в ступни

3311 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его голову в куб

3312 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его губы и язык в сталь

3313 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его скелет в сталь

3314 Следующее зелье, выпитое заклинателем, делает его кожу навсегда оранжевой

3315 Следующее зелье, выпитое заклинателем, превращает его речь в тарабарщину

3316 Следующее зелье, выпитое заклинателем, действует только во время каждого второго раунда

3317 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, истощает на 1D10 ХП

3318 Следующая лужа, в которую ступил Заклинатель, застывает вокруг его ног

3319 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, воспламеняется, как бензин

3320 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, заряжена электричеством

3321 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, полна пираний

3322 Следующая лужа, в которую ступил Заклинатель, для него 10d10 футов глубиной

3323 Следующая лужа, в которую ступил Заклинатель, заставляет его думать, что он тонет

3324 Следующая лужа, в которую ступил Заклинатель, делает его ненадолго неуязвимым

3325 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, восстанавливает 1D10 ХП

3326 Следующая лужа, в которую ступил Заклинатель, промочила его с головы до ног

3327 Следующая лужа, в которую вошел заклинатель, телепортирует его в ближайшую лужу

3328 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, бросает его на 1d20 ярдов

3329 Следующая лужа, в которую ступил заклинатель, превращается в кровь

3330 Следующее заклинание которое заклинатель накладывает на себя также влияет на кого-то рядом

3331 Следующее заклинание которое заклинатель накладывает на себя выходит из-под контроля

3332 Следующее заклинание которое заклинатель накладывает на себя имеет противоположный эффект

3333 Следующее заклинание которое заклинатель накладывает на себя продолжает действовать в течение 1d4 дней

3334 Следующее заклинание которое заклинатель накладывает на себя начинает действовать через 1d4 дня

3335 Следующее заклинание которое заклинатель накладывает на себя работает в 2 раза сильнее обычного

3336 Следующее атакующее заклинание заклинателя также делает его голову невидимой

3337 Следующее заклинание, атакующее заклинателя, заставляет его ярко светиться

3338 Следующее заклинание, атакующее заклинателя, оставляет на нем ужасные шрамы

3339 Следующее заклинание, атакующее заклинателя, также влияет на того, кто его бросил

3340 Следующее заклинание, атакующее заклинателя, делает его слепым на всю его продолжительность

3341 Следующее заклинание, атакующее заклинателя, вступает в силу 4d6 часов спустя

3342 Следующая успешная атака по заклинателю вместо этого поражает стороннего наблюдателя

3343 Следующая успешная атака по заклинателю сбивает его с ног

3344 Следующий меч, который ранит заклинателя, получает постоянный бонус +2

3345 Следующий меч, который ранит заклинателя, исцеляет его на 1d10 ХП

3346 Следующий меч, который ранит заклинателя, нагревается на 10d100 градусов

3347 Следующий меч, который ранит заклинателя, полностью заржавеет к завтрашнему рассвету

3348 Следующий меч, который ранит заклинателя, также ранит его владельца

3349 Следующий меч, который ранит заклинателя, имитирует его личность после этого

3350 Следующий меч, который ранит заклинателя, должен совершить спассбросок или дизинтегрироваться

3351 Следующий меч, который ранит заклинателя, затем воспламеняется и горит, как бумага

3352 Следующий меч, который ранит заклинателя, превращается в золото

3353 Следующий меч, который ранит заклинателя, исчезает на 1d8 дней

3354 Следующий меч, который ранил заклинателя, был покрыт смертельным ядом

3355 Следующий меч, тронутый заклинателем, получает бонус + 1 к попаданию в течение 4d6 дней

3356 Следующий меч, тронутый заклинателем, превращается в серповидный гаечный ключ

3357 В следующий раз, когда Заклинатель восстановит все ХП, он уменьшится на 50%

3358 Следующее дерево, тронутое заклинателем, оживает и атакует всех, кто находится поблизости

3359 Следующее дерево, тронутое заклинателем, рассыпается в прах за считанные минуты

3360 Следующая рана, нанесенная заклинателем, не может зажить без магии

3361 Следующая рана, нанесенная заклинателю, не может быть исцелена магически

3362 Ни одно животное не позволит заклинателю ездить на нем

3363 Независимо от того, как далеко заклинатель путешествует сегодня, он оказывается здесь

3364 Не более 60% тела заклинателя может стать невидимым одновременно

3365 Теперь никто в радиусе 10 ярдов от заклинателя не сможет причинить ему вреда до рассвета

3366 Никто в радиусе 100 миль не доверяет Заклинателю настолько, чтобы одолжить ему денег

3367 Негуманоидные млекопитающие невидимы для заклинателя

3368 Негуманоидные млекопитающие отрицательно реагируют на заклинателя в течение 1d10 дней

3369 Немагические клинки наносят заклинателю дробящий урон

3370 Немагические грызуны невидимы для заклинателя

3371 Предметы более устойчивы к огню пока заклинатель носит их

3372 Объекты, обрабатываемые заклинателем, нельзя сделать невидимыми в течение одного года

3373 Предметы, помещенные в карманы заклинателя, застывают в считанные минуты

3374 При успешном броске атаки заклинатель должен совершить спасс-бросок или уронить свое оружие

3375 В любой данный день левая ступня заклинателя с вероятностью 50% будет бестелесной

3376 При любом успешном броске атаки заклинатель все равно с вероятностью 10% потерпит неудачу

3377 Один раз в день заклинатель может заставить себя состариться на 1d10 лет

3378 Один раз в день заклинатель может заставить свои туфли или сапоги исчезнуть

3379 Один раз в день заклинатель может вызвать возгорание своей книги заклинаний

3380 Один раз в день заклинатель может вызвать одну вспышку молнии над головой

3381 Один раз в день заклинатель может заставить одного человека солгать ему

3382 Один раз в день заклинатель может заставить десять фунтов льда быстро таять

3383 Один раз в день заклинатель может создать один небрежно слепленный снежок

3384 Один раз в день заклинатель может создать до одного фунта сыра

3385 Один раз в день заклинатель может определить истинный север со 100% точностью

3386 Один раз в день заклинатель может высушить насквозь промокшую одежду размером с рубашку

3387 Один раз в день заклинатель может устранить ржавчину с одного меча или шлема

3388 Один раз в день заклинатель может найти самый ценный драгоценный камень поблизости

3389 Один раз в день заклинатель может найти ближайший священный символ

3390 Один раз в день заклинатель может найти ближайшую запертую дверь

3391 Один раз в день заклинатель может найти ближайший питьевой алкоголь

3392 Один раз в день заклинатель может найти ближайшую неочищенную железную руду

3393 Один раз в день заклинатель может заставить свою одежду исчезнуть на 1D10 раундов

3394 Один раз в день заклинатель может заставить кого-то ненадолго забыть его имя

3395 Один раз в день заклинатель может вытащить из земли большую спелую репу

3396 Один раз в день заклинатель может очистить до одного галлона воды

3397 Один раз в день заклинатель может читать новый язык в течение 1d4 раундов

3398 Один раз в день заклинатель может читать любую письменность на протяжении 1d4 раундов

3399 Один раз в день заклинатель может сделать стекло непрозрачным на 1d4 часа

3400 Один раз в день заклинатель может ударить себя кинжалом без вреда для здоровья

3401 Один раз в день заклинатель может телепортироваться на один фут за уровень

3402 Один раз в день заклинатель может полностью игнорировать одну атаку против него

3403 Один раз в день заклинатель может сделать свои ладони бесплотными на 1d6 раундов

3404 Один раз в день заклинатель может сделать свои ладони невидимыми на 1D10 раундов

3405 Один раз в день заклинатель может повернуть голову на 360° на шее, без повреждений

3406 Один раз в день заклинатель может сделать свои зубы невидимыми на 10 минут

3407 Один раз в день заклинатель может стать невидимым на три минуты

3408 Один раз в неделю заклинатель может выглядеть на фут выше на один час

3409 Раз в неделю заклинатель может на два часа казаться вдвое моложе своего возраста

3410 Раз в неделю заклинатель может заставить всех окружающих забыть его имя

3411 Один раз в неделю заклинатель может заставить свои волосы вырасти на 1d4 дюйма

3412 Один раз в неделю заклинатель может создать 1d20 галлонов соленой воды

3413 Раз в неделю заклинатель может извергать кубик льда один фут по бокам

3414 Один раз в неделю заклинатель может заморозить до одного галлона воды

3415 Раз в неделю заклинатель может задержать дыхание на целый час

3416 Раз в неделю заклинатель может игнорировать одно заклинание на основе огня, брошенное в него

3417 Раз в неделю заклинатель может мгновенно потушить один костер

3418 Раз в неделю заклинатель может соединить любые два куска неживой древесины

3419 Один раз в неделю заклинатель может убить всех мелких насекомых в радиусе 10 футов

3420 Один раз в неделю заклинатель может левитировать в течение 1d4 раундов

3421 Раз в неделю заклинатель может найти любые артефакты в пределах одной мили

3422 Раз в неделю заклинатель может найти ближайшее магическое животное

3423 Раз в неделю заклинатель может найти ближайший магический клинок

3424 Один раз в неделю заклинатель может волшебным образом создать вкусную еду для четверых

3425 Один раз в неделю заклинатель может аннулировать магические бонусы на 1d4 раунда

3426 Раз в неделю заклинатель может открыть любой немагический замок прикосновением

3427 Раз в неделю заклинатель может открыть одну запертую дверь, чихнув на нее

3428 Один раз в неделю заклинатель может отобразить одно приготовленное блюдо сырым

3429 Один раз в неделю заклинатель может сбросить и отрастить 1D10 ногтей

3430 Раз в неделю заклинатель может говорить только в рифму в течение одного часа

3431 Один раз в неделю заклинатель может говорить с лошадьми до 1D10 раундов

3432 Раз в неделю заклинатель может лишить одно дерево всех листьев

3433 Один раз в неделю заклинатель может вызвать 1d20 тараканов

3434 Один раз в неделю заклинатель может вызвать 1d4 голубей или Воробьев

3435 Раз в неделю заклинатель может телепортировать свою книгу заклинаний на расстояние до 1d4 миль

3436 Один раз в неделю заклинатель может телепортироваться до 10 футов за уровень

3437 Раз в неделю заклинатель может сделать невидимым один из ближайших магических клинков

3438 Раз в неделю заклинатель может развязать один узел, не прикасаясь к нему

3439 Один раз в неделю заклинатель может ходить по воде, до 5 ярдов за уровень

3440 Раз в неделю заклинатель должен наложить на себя одно атакующее заклинание

3441 Один раз в неделю заклинатель устраивает истерику, длящуюся 1d4 раунда

3442 Одна из рук Заклинателя приобретает зловредный интеллект

3443 Одна из рук заклинателя приобретает цвет и текстуру кирпича

3444 Одна из рук Заклинателя оказалась полностью лишенной плоти

3445 Одна из рук Заклинателя становится гибкой как змея

3446 Одна из рук Заклинателя становится нежитью

3447 Одна из рук заклинателя может быть удалена на срок до 1d4 ходов в день

3448 Одна из рук заклинателя не может быть порезана магическими клинками

3449 Одна из рук Заклинателя исчезает до завтрашнего заката

3450 Одна из рук Заклинателя загорается

3451 Одна из рук Заклинателя бледна как у альбиноса

3452 Одна из рук Заклинателя заключена в тугие стальные ножны

3453 Одна из рук заклинателя невосприимчива к магическому холоду

3454 Одна из рук Заклинателя-всего лишь иллюзия

3455 Одна из рук Заклинателя покрыта шрамами как будто сильно обожжена кислотой

3456 Одна из рук Заклинателя теперь торчит из центра его груди

3457 Одна из рук Заклинателя сочится зловонной слизью

3458 Одна из рук Заклинателя походит на маленькую узловатую ветку

3459 Одна из рук Заклинателя сморщилась и стала сухой шелухой

3460 Одна из рук Заклинателя прорастает десятками крошечных уродливых щупалец

3461 Одна из рук Заклинателя превращается в чистое серебро

3462 Один из глаз заклинателя выпучен как рыбий глаз

3463 Один из глаз Заклинателя удваивается в размерах

3464 Один из глаз Заклинателя удваивается в размере, другой сжимается на 50%

3465 Один из глаз Заклинателя светится inferнальным сиянием

3466 Одна из ступней Заклинателя дезинтегрируется

3467 Одна из ног заклинателя заменена на несбалансированное колесо

3468 Одна из ступней Заклинателя преобразовалась в идеальную сферу

3469 Одна из ступней Заклинателя отказывается приближаться к другой

3470 Одна из кистей Заклинателя удваивается в размерах, другая сжимается на 50%

3471 Одна из кистей Заклинателя прочна как сталь

3472 Одна из кистей заклинателя зеленая и чешуйчатая как лапа ящерицы

3473 Одна из кистей заклинателя восприимчива к ржавчине

3474 Одна из кистей Заклинателя превращается в Орлиную лапу

3475 Одно из колен Заклинателя фиксируется всякий раз, когда требуется ловкая работа ног

3476 Один из карманов Заклинателя имеет доступ к небольшой коробке в его доме

3477 Одна сторона тела заклинателя принимает зеркально-яркий блеск

3478 Одна сторона тела заклинателя стареет в 2 раза быстрее другой

3479 Одна сторона тела Заклинателя оказывается обнаженной в свете костра

3480 Одна сторона тела заклинателя меняет цвет каждый час

3481 Одна сторона тела Заклинателя волосатая как у обезьяны

3482 Одна сторона тела Заклинателя размыта, как будто видна сквозь лед

3483 Одна сторона тела заклинателя невосприимчива к его магии

3484 Одна сторона тела заклинателя невосприимчива к обычным снарядам

3485 Одна сторона тела заклинателя неуязвима для огня

3486 Одна сторона тела заклинателя парализована на 1d4 раунда

3487 Одна сторона тела заклинателя невидима в течение 1d4 недель

3488 Одна сторона тела Заклинателя выглядит как фото негатив

3489 Одна сторона тела заклинателя сжимается на 10%

3490 Люди путешествуют за много миль, чтобы умолять заклинателя об исцелении

3491 Люди путешествуют за много миль, чтобы изучать магию у заклинателя

3492 Люди путешествуют на многие мили, чтобы прикоснуться к подолу одежды заклинателя

3493 Люди путешествуют за много миль, чтобы выразить недовольство заклинателем

3494 Люди, не находящиеся в присутствии заклинателя, обычно забывают о нем

3495 Мощные струи воздуха вырываются из ушей заклинателя

3496 Хищники реагируют на заклинателя так, как если бы он был маленьким кроликом

3497 Железнодорожные пути ведут прямо отсюда к дому заклинателя

3498 Восторженные вопли наполняют воздух, когда Заклинатель снимает шляпу

3499 Сырое мясо невидимо для заклинателя

3500 Прямо сейчас заклинатель может телепортироваться на расстояние до 1d10 миль один раз

3501 Камни и валуны проявляют смутную симпатию к заклинателю

3502 Веревка рвется в 2 раза быстрее, пока заклинатель использует ее

3503 Веревка в 2 раза прочнее, пока заклинатель использует ее

3504 Падальщики и стервятники реагируют на заклинателя так, словно он мертв

3505 Короткие костлявые шипы прорастают из костяшек пальцев Заклинателя

3506 Небольшие предметы, которые несет заклинатель, кажутся ему в 10 раз тяжелее

3507 Из головы заклинателя валит дым, как из угольной трубы

3508 У некоторых божеств есть личная вендетта против заклинателя

3509 Какое-то божество проявляет личный интерес к жизни заклинателя

3510 Какая-то подземная раса заняла дом Заклинателя

3511 Некая подземная раса объявляет священную войну против заклинателя

3512 Какая-то подземная раса заявляет, что заклинатель - один из них

3513 Некая подземная раса объявляет заклинателя своим святым покровителем

3514 Какая-то невидимая сущность стирает улыбку с лица заклинателя

3515 Кто-то рядом исчезает; через 2D6 раундов заклинатель извергает его

3516 Кто-то очень дорогой для заклинателя на самом деле не существует

3517 Кто-то очень дорогой для заклинателя оказывается нежитью

3518 Что-то в этом заклинателе заставляет людей подозревать, что он умирает

3519 Что-то в этом заклинателе заставляет людей не доверять ему

3520 Когда-нибудь на следующем ходу заклинатель ударяет союзника по носу

3521 Когда-нибудь на следующем ходу заклинатель помчится в ближайший лес

3522 Заклинание работает нормально, но заклинатель теряет 1d4 заклинаний из памяти

3523 Заклинание работает нормально; следующее заклинание автоматически вызывает всплеск

3524 Кости рук и ног Заклинателя не могут быть сломаны

3525 Одежда которую носит заклинатель делает его жутко самоуверенным

3526 Одежда, которую носит заклинатель, заставляет его чувствовать себя очень холодным

3527 Заклинание огненного шара не будет действовать в радиусе 100 ярдов от заклинателя

3528 Земля под ногами заклинателя течет как вода в течение 1d4 раундов

3529 Земля под ногами заклинателя жива в течение 1d4 часов

3530 Земля под ногами Заклинателя опускается на глубину в два раза выше его роста

3531 Земля под ногами Заклинателя кружится как водоворот

3532 Земля под ногами Заклинателя превращается в живую человеческую плоть

3533 Левая и правая стороны тела заклинателя ненавидят друг друга

3534 Следующее заклинание, используемое против заклинателя, автоматически терпит неудачу

3535 Страницы книги заклинаний заклинателя неуничтожимы

3536 Страницы книги заклинаний заклинателя невидимы; чернила на них-нет

3537 Страницы книги заклинаний заклинателя заменены золотыми листами

3538 Страницы книги заклинаний заклинателя колышутся словно на сильном ветру

3539 Страницы книги заклинаний заклинателя превращаются в тонкие листы бекона

3540 Страницы книги заклинаний заклинателя превращаются в тонкие стальные листы

3541 Присутствие нежити заставляет Заклинателя хихикать как дурачка

3542 Задняя половина тела Заклинателя оказалась сделанной из стекла

3543 Задняя половина тела заклинателя невидима

3544 Заклинание, наложенное совсем недавно на заклинателя, обратным образом отменяется

3545 Обломки затонувшего военного корабля появляются в доме Заклинателя

3546 Обломки дома Заклинателя разбросаны по всей округе

3547 Густые облака едкого пара исходят от земли рядом с заклинателем

3548 Густые клубы пара постоянно поднимаются от кожи заклинателя

3549 Гром гремит над головой всякий раз, когда проливается кровь заклинателя

3550 Для заклинателя все, оказывается, обильно потеют

3551 для заклинателя все выглядят и звучат точно так же, как он

3552 для заклинателя все выглядят и звучат похожим на него

3553 Для заклинателя все пахнут как гниющий труп

3554 Для заклинателя погода всегда кажется пасмурной и мрачной

3555 Для заклинателя погода всегда кажется одинаковой

3556 Завтра Заклинатель сможет говорить на всех языках до полудня

3557 Завтра Заклинатель сможет говорить только на причудливом, эзотерическом языке

3558 Завтра заклинатель не сможет быть ранен магическим оружием до захода солнца

3559 Завтра заклинатель находит 1d100 статуй самого себя в отвратительных позах

3560 Завтра заклинатель находит книгу с подробным описанием его полного вскрытия

3561 Завтра заклинатель находит банку, содержащую 1d20 крошечных слонов

3562 Завтра заклинатель найдет ключ к замку, которого еще не существует

3563 Завтра Заклинатель найдет ключ от ТОЙ таинственной двери в своем доме

3564 Завтра заклинатель находит лабораторию, в которой находится множество его безжизненных клонов

3565 Завтра заклинатель находит легендарный меч и теряет его на следующий день

3566 Завтра Заклинатель найдет кусок анахроничной технологии

3567 Завтра Заклинатель найдет Рубин величиной с его голову

3568 Завтра заклинатель найдет тайные врата на астральный план

3569 Завтра Заклинатель находит маленький мешочек, полный поддельных рубинов

3570 Завтра Заклинатель находит маленький мешочек, полный алмазов

3571 завтра заклинатель находит маленький мешочек, полный Скорпионов

3572 завтра заклинатель находит маленький мешочек, полный сильной кислоты

3573 завтра заклинатель находит маленький мешочек, полный зубов

3574 Завтра Заклинатель найдет туннель, ведущий к его дому

3575 Завтра Заклинатель найдет пузырек с вязкой мазью

3576 Завтра Заклинатель найдет свой собственный сильно разложившийся труп

3577 Завтра Заклинатель найдет то, что выглядит как его собственная отрубленная голова

3578 Завтра Заклинатель заключает союз с давно ненавистным врагом

3579 Завтра у заклинателя нет абсолютно никакого желания использовать магию

3580 Завтра заклинатель не сможет колдовать до полудня

3581 Завтра Заклинатель встречает жреца, который накладывает на него Обет

3582 Завтра заклинатель встречает Бессмертного-отчаявшегося и неспособного умереть

3583 Завтра заклинатель встречается и оскорбляет Аватара какого-то божества

3584 Завтра Заклинатель встречается своего давно потерянного и злобного близнеца

3585 Завтра Заклинатель встречается своего наставника, который выражает неодобрение

3586 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто утверждает, что продал мир (Sold the World)

3587 Завтра заклинатель встречается кого-то, претендующего на обладание душой заклинателя

3588 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто убежден, что его не существует

3589 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто отчаянно хочет стать его телохранителем

3590 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто отчаянно хочет стать заклинателем

3591 Завтра Заклинатель встречается кого-то на грани превращения в Бога

3592 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто называет людей деликатесом

3593 Завтра заклинатель встретит того, кто может командовать демонами

3594 Завтра Заклинатель встретит того, кто сможет извлечь свое собственное сердце

3595 Завтра Заклинатель встретит кого-то, кто может снять свою кожу по желанию

3596 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто утверждает, что заклинатель убил его

3597 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто утверждает, что преследует его

3598 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто заявляет, что это он

3599 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто утверждает, что он его отец

3600 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто утверждает, что он его внук

3601 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто предсказывает ему мрачную судьбу

3602 Завтра Заклинатель встретит того, кто поклялся убить его

3603 Завтра Заклинатель встретит кого-то, кто назовет его своим наследником

3604 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто предлагает ему своего первенца

3605 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кто предложит продать ему артефакт

3606 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто должен ему много денег

3607 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто пытается съесть его глаза

3608 Завтра заклинатель встречается кого-то, кто хочет купить его поджелудочную железу

3609 Завтра заклинатель встретит кого-то, кто на 100% невосприимчив к магии

3610 Завтра Заклинатель встретится с кем-то, кто замышляет убить короля

3611 Завтра Заклинатель встретит того, кто, как он знает, мертв

3612 Завтра Заклинатель встречается кого-то, кому он должен много денег

3613 Завтра Заклинатель встречается кого-то, чье существование невозможно

3614 Завтра заклинатель встретит кого-то с секретом бессмертия

3615 Завтра Заклинатель встретится с алхимиком, который его создал

3616 Завтра заклинатель должен совершить спассбросок против воли один раз в час или сгореть

3617 Завтра Заклинатель спасает жизнь закоренелому злодею

3618 Завтра Заклинатель спасет жизнь кому-то важному

3619 Завтра заклинатель спасет жизнь того, кому судьба предопределила умереть

3620 Завтра Заклинатель думает, что он пробудился от многовекового сна

3621 Завтра заклинатель думает, что эта магия больше не действует

3622 Завтра Заклинатель раскрывает хорошо финансируемый заговор против его жизни

3623 Завтра заклинатель неосознанно пренебрегает могущественным заклинателем

3624 Завтра заклинатель исчезает на рассвете и снова появляется на закате

3625 Завтра Заклинатель просыпается в 2d10 милях от того места, где он заснул

3626 Завтра заклинатель просыпается и дает, очевидно, божественное пророчество

3627 Завтра заклинатель просыпается так, словно провел целый месяц в пустыне

3628 Завтра Заклинатель проснется в этом месте

3629 Завтра Заклинатель просыпается с уверенностью, что все его союзники мертвы

3630 Завтра заклинатель просыпается с уверенностью, что должен вернуться домой

3631 Завтра Заклинатель просыпается с убеждением, что он только что был создан

3632 Завтра Заклинатель просыпается с убеждением, что он только что был воскрешен

3633 Завтра заклинатель проснется убежденным, что убил своих союзников

3634 Завтра заклинатель просыпается с убеждением, что проспал 2d10 лет

3635 Завтра заклинатель просыпается с убеждением, что его конечности механические

3636 Завтра Заклинатель просыпается, покрытый жгучим, светящимся мхом

3637 Завтра Заклинатель просыпается рано и мчит обратно в это место

3638 Завтра заклинатель просыпается совершенно пьяным

3639 Завтра заклинатель просыпается в клубке сухих и извилистых лоз

3640 Завтра Заклинатель просыпается в гипсе в полный рост

3641 Завтра Заклинатель просыпается в ветвях высокого дерева

3642 Завтра Заклинатель просыпается на берегу реки Стикс

3643 Завтра Заклинатель проснется от запаха чеснока и сырого мяса

3644 Завтра Заклинатель проснется сидящим на троне ближайшего короля

3645 Завтра Заклинатель просыпается стоя на вершине высокого столба

3646 Завтра Заклинатель просыпается стоя в бочке с кетой

3647 Завтра Заклинатель просыпается и обнаруживает, что прошло уже 1d4 дня

3648 Завтра заклинатель просыпается и не может встать, пока не произнесет заклинание

3649 Завтра Заклинатель проснется там же, где проснулся сегодня утром

3650 Завтра Заклинатель просыпается с полным ртом грязи с кладбища

3651 Завтра Заклинатель просыпается с таинственными татуировками по всему телу

3652 Завтра Заклинатель просыпается без всяких воспоминаний о прошедшем дне

3653 Завтра Заклинатель просыпается, завернутый в больничные одеяла

3654 Деревья и кусты выражают открытую враждебность по отношению к заклинателю

3655 Уродливые шипы прорастают из скул заклинателя

3656 Нежить захватила дом заклинателя, пока он был в отъезде

3657 Немертвые скелеты реагируют на заклинателя так, как если бы он был одним из них

3658 Нежить склонна игнорировать заклинателя, пока он не начнет действовать против них

3659 Нежить обычно смеется в присутствии заклинателя

3660 Мерзкие щупальца вырастают из лица заклинателя

3661 Вязкий гной сочится из отверстий заклинателя до самого заката

3662 Вода ощущается как кислота для заклинателя, но на самом деле не вредит ему

3663 Вода плещется из-под ног Заклинателя в течение следующих 1d12 часов

3664 Вода стекает с локтей заклинателя в течение 1d4 часов

3665 заклинания, влияющие на вес, заставляют заклинателя весить в 2 раза больше железа

3666 Хорошо финансируемые лжецы клеветают на поступки Заклинателя в войне минувших десятилетий

3667 Что бы ни носил заклинатель-это синтетическая копия настоящей вещи

3668 Когда заклинатель умирает, 10d10 полевок вырываются из его труп

3669 Когда Заклинатель умирает, ему начинает поклоняться небольшой религиозный культ

3670 Когда заклинатель умирает, происходит всплеск Хаоса: перебросьте заново в этот раз

3671 Когда заклинатель умирает, он не может быть воскрешен в течение 1d12 месяцев

3672 Когда Заклинатель умирает, обнаруживается, что он умер много веков назад

3673 Когда Заклинатель умирает, обнаруживается, что он был дистанционно управляем

3674 Когда заклинатель умирает, он быстро перевоплощается в допельгангера

3675 Когда Заклинатель умирает, его союзники отрицают, что когда-либо знали его

3676 Когда Заклинатель умирает, его труп оказывается изрешеченным выстрелами

3677 Когда заклинатель умирает, его труп нападает на ближайшего эльфа

3678 Когда заклинатель умирает, его труп извергает 10d1000 галлонов воды

3679 Когда заклинатель умирает, его труп маниакально хихикает в течение 1d4 часов

3680 Когда заклинатель умирает, его труп расчленяется и разбрасывается

3681 Когда заклинатель умирает, его труп утаскивают гоблины

3682 Когда заклинатель умирает, его труп избирается на государственную должность

3683 Когда Заклинатель умирает, его труп тает, как снеговик

3684 Когда Заклинатель умирает, его труп с воплями бежит по соседнему городу

3685 Когда заклинатель умирает, его труп разбивается вдребезги на бесчисленные осколки

3686 Когда заклинатель умирает, его труп набухает в 1d6 раз больше обычного размера

3687 Когда заклинатель умирает, его труп превращается в плотно упакованную соль

3688 Когда заклинатель умирает, его труп превращается в твердую бронзу

3689 Когда заклинатель умирает, его труп весит столько же, сколько свинец

3690 Когда заклинатель умирает, его сердце обретает собственную жизнь

3691 Когда заклинатель умирает, его убийца отбрасывается на 1d20 дней в будущее

3692 Когда Заклинатель умирает, его последнее слово - "бутон розы"

3693 Когда заклинатель умирает, его имя становится синонимом предательства

3694 Когда заклинатель умирает, его скелет превращается в стекло

3695 Когда заклинатель умирает, его череп превращается в древесину

3696 Когда заклинатель умирает, его книга заклинаний сгорает дотла за 1d4 раунда

3697 Когда заклинатель умирает, обнаруживается, что его вены заполнены золотом

3698 Когда заклинатель умирает, умирает и какой-то случайный индивид поблизости

3699 Когда заклинатель умирает, первый человек, прикоснувшийся к его труп, также умирает

3700 Когда заклинатель умирает, ближайший город эвакуируется

3701 Когда заклинатель умирает, ближайшее дерево падает на его труп

3702 Когда заклинатель умирает, небо становится кроваво-красным на 2d4-1 дня

3703 Когда Заклинатель умирает, в ближайшем городе вспыхивают жестокие беспорядки

3704 Когда заклинатель сердится, маленькая змея выскальзывает из его уха

3705 Когда Заклинатель сердится, у него изо рта идет пена, как у бешеной собаки

3706 Когда Заклинатель сердится, он становится ярко-зеленым

3707 Когда заклинатель сердится, его лицо кажется покрытым шрамами и деформированным

3708 Когда Заклинатель сердится, его лицо кажется блестящим от слюны

3709 Когда Заклинатель сердится, его голова выглядит голым черепом

3710 Когда заклинатель сердится, насекомые, кажется, роятся на его лице

3711 Когда заклинатель сердится, из его ноздрей вырывается пар

3712 Когда заклинатель застигнут врасплох, он случайным образом телепортируется на 1d4 ярда

3713 Когда Заклинатель застигнут врасплох, его голова на мгновение удваивается в размерах

3714 Когда заклинатель застигнут врасплох, его голова поворачивается на 360°

3715 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, он безнадежно теряется

3716 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, он чувствует ошеломляющее дежавю

3717 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, он телепортируется на это место

3718 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, на него нападают белки

3719 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, он парализован до заката

3720 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, он поражен Смятением

3721 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, его возраст временно удваивается

3722 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, его одежда атакует его

3723 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, его одежда замерзает полностью

3724 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, его одежда превращается в сыр

3725 Когда заклинатель в следующий раз произносит это заклинание, наступает зимнее солнцестояние

3726 Когда заклинатель в следующий раз пускает кровь, под ним открывается большая яма

3727 Когда заклинатель в следующий раз пускает кровь, он извергает 1d10 галлонов крови

3728 Когда Заклинатель в следующий раз пускает кровь, он смеется, как демон

3729 Когда заклинатель в следующий раз проливает кровь, он прыгает на 4d6 часов в будущее

3730 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он потеряет 2d10 ХП

3731 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он должен совершить спас-бросок или упасть без сознания

3732 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он вернет себе 1D10 ХП

3733 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он получит аналогичную рану

3734 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он телепортируется на 1d100 ярдов

3735 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он подсядет на вкус крови

3736 Когда заклинатель в следующий раз прольёт кровь, на него нападут бешеные летучие мыши

3737 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он восстанавливает все ХП

3738 Когда заклинатель в следующий раз прольет кровь, он будет поражен безмолвием до восхода солнца

3739 Когда Заклинатель в следующий раз проливает кровь, его глаза пылают огнем

3740 Когда заклинатель в следующий раз пускает кровь, его оружие превращается в пар

3741 Когда заклинатель в следующий раз проливает кровь, сразу же начинает падать дождь

3742 Когда заклинатель в следующий раз пускает кровь, вдалеке грохочет гром

3743 Когда заклинатель в следующий раз входит в здание, он телепортируется на его крышу

3744 Когда Заклинатель в следующий раз входит в здание, его одежда загорается

3745 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, все лодки поблизости становятся невидимыми

3746 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, Он богохульствует над каким-то океанским Богом

3747 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он принимает решение стать амфибией

3748 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, он обнаруживает небольшой остров

3749 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, он выходит окутанный водорослями

3750 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, он встречает леди с мечом

3751 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он сталкивается с щупальцевым монстром

3752 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он находит 1d4 ценных жемчужин

3753 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он видит затонувший город

3754 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, он извергает воду, как кит

3755 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он страдает от сильного переохлаждения

3756 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он телепортируется в другое озеро

3757 Когда заклинатель в следующий раз войдет в озеро, он с вероятностью 30% станет рыбой

3758 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, на него нападают акулы

3759 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, на него нападают черепахи

3760 Когда Заклинатель в следующий раз войдет в озеро, он подружится с выдрами

3761 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он попадает в рыбацкую сеть

3762 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, он усеян ракушками

3763 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его поражает 2d8 гарпунов

3764 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, его принимают за морское чудовище

3765 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, его засасывает в водоворот

3766 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, его уносит в сторону моря

3767 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его бросают на противоположный берег

3768 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его одежда раздувается

3769 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его одежда исчезает

3770 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, его ступни превращаются в утиные лапы

3771 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его ладони и ступни обрастают перепонками

3772 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его дом оказывается полностью затопленным

3773 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, его карманы наполняются натрием

3774 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, оно становится в 2 раза глубже

3775 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, оно осушается в течение 1d4 раундов

3776 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, оно превращается из пресной в соленую воду

3777 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, оно покрывается двумя дюймами льда

3778 Когда Заклинатель в следующий раз входит в озеро, оно изобилует форелью

3779 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, сразу же наступает ночь

3780 Когда заклинатель в следующий раз входит в озеро, кто-то рядом начинает захлебываться

3781 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, там проходит огромный фестиваль

3782 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, он находит волшебный свиток

3783 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, он нарушает общественные стандарты

3784 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его сажают в тюрьму за убийство

3785 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его называют святым покровителем

3786 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его вскоре арестовывают за ересь

3787 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его быстро избирают мэром

3788 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его опознают как вампира

3789 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его продают в рабство

3790 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, его книга заклинаний конфискуется

3791 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, то он отделяется от королевства

3792 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, на него нападают гоблины

3793 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, его осаждают орки

3794 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, он наводнен дикими собаками

3795 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, его переименовывают в честь заклинателя

3796 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, его население удваивается

3797 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, объявляется военное положение

3798 Когда заклинатель в следующий раз входит в город, король приказывает его уничтожить

3799 Когда Заклинатель в следующий раз входит в город, вспыхивают жестокие беспорядки

3800 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, 1d4 внешних стен исчезают

3801 когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, 1d4 недели проходят в 1d4 раундах

3802 когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, под ним поднимается небольшой холм

3803 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, все проклятия на нем снимаются

3804 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он стареет на 1d10 лет

3805 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он стареет на 1d10 лет

3806 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он сомневается, что когда-либо жил там

3807 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он падает без сознания

3808 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он находит 1d100+100 золотых монет

3809 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он находит потайной люк

3810 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он находит Тролля в резиденции

3811 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он находит еще одну книгу заклинаний

3812 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он находит своего клона в резиденции

3813 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он находит его совершенно пустым

3814 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он забывает, как выйти вновь

3815 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он зарабатывает один уровень

3816 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он исцеляется от всех повреждений

3817 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он теряет очко мудрости

3818 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он теряет все запомненные заклинания

3819 Когда Заклинатель в следующий раз войдет в свой дом, он должен выселить 2d10 сквоттеров

3820 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он понимает, что дом сделан из коралла

3821 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он ничего не узнает в нем

3822 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он телепортируется в это место

3823 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, на него нападают Кобольды

3824 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он слепнет на 4d12 часов

3825 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он убежден, что это не его дом

3826 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его призывают в армию

3827 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его навещают юристы

3828 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его посещают три призрака

3829 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его возраст уменьшается на 3d4 года

3830 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его кровать неистово горит

3831 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его одежда вспыхивает пламенем

3832 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его одежда превращается в камень

3833 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он становится неразрушимым

3834 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он становится душным, как сауна

3835 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он удваивает свой текущий размер

3836 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он медленно дрейфует в море

3837 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он падает в кучу опилок

3838 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он получает дополнительный этаж

3839 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он мигрирует на 1d20 миль

3840 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он погружается в землю

3841 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он становится невидимым изнутри

3842 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, то дом превращается в стекло

3843 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, то дом был тщательно очищен

3844 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его погребает лавина

3845 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его погребает вулканическим пеплом

3846 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его окружает глубокий ров

3847 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его расплющивает метеорит

3848 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, он кишит паразитами

3849 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его сметает приливная волна

3850 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его полностью отремонтировали

3851 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, его двери и окна исчезают

3852 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, монстры обитают под кроватью

3853 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, кто-то уже съел его кашу

3854 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, двери и окна плотно закрываются

3855 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, пол исчезает

3856 Когда Заклинатель в следующий раз входит в свой дом, мировой судья осуждает его

3857 Когда заклинатель в следующий раз входит в свой дом, крыша загорается

3858 Когда заклинатель в следующий раз убивает кого-либо, он появляется в доме этого человека

3859 Когда заклинатель в следующий раз убивает кого-то, он должен совершить спасс-бросок против стойкости или умереть

3860 Когда заклинатель в следующий раз убивает кого-то, этот субъект быстро воскресает

3861 Когда заклинатель в следующий раз открывает свою книгу заклинаний, на него нападает акула

3862 Когда заклинатель в следующий раз произносит свое имя, 2D6 рыбы выскакивают из его рта

3863 Когда Заклинатель в следующий раз произносит свое имя, в его рот залетает птица

3864 Когда Заклинатель в следующий раз произносит свое имя, он узнает, что это не его настоящее имя

3865 Когда Заклинатель в следующий раз произносит его имя, он быстро забывает его имя

3866 Когда Заклинатель в следующий раз произносит свое имя, его рот запечатан наглухо

3867 Когда заклинатель в следующий раз телепортируется, он прибывает связанным и с кляпом во рту

3868 Когда заклинатель в следующий раз телепортируется, он прибывает полностью исцеленным

3869 Когда Заклинатель в следующий раз касается денег, он вызывает всплеск Хаоса

3870 Когда заклинатель в следующий раз запускает всплеск, он телепортируется в это место

3871 Когда заклинатель в следующий раз запускает всплеск, его эффект необратим

3872 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, появляются 2d4 зомби и атакуют его

3873 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, вся растительность в радиусе 10 ярдов умирает

3874 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, все в пределах одной мили знают об этом

3875 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, рядом появляется его ледяная статуя

3876 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, любое золото, которое он несет, исчезает

3877 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, из его ушей брызжет холодная вода

3878 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он и его союзники промокают насквозь

3879 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он становится пьяным на 1d4 часа

3880 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он становится невидимым для своих союзников

3881 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он извергает 2d6 больших глиняных кирпичей

3882 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он теряет 3d4 ХП

3883 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он должен совершить спасс-бросок или упасть без сознания

3884 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он пахнет серой в течение 1d10 часов

3885 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он телепортируется на 10d10 ярдов случайным образом

3886 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он телепортируется в ближайшее здание

3887 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он думает, что находится на пороге смерти

3888 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он с вероятностью 5% потеряет один уровень

3889 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он с вероятностью 10% умрет сразу

3890 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его сторонятся другие пользователи магии

3891 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, он отбрасывается назад в этот момент

3892 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его клон появляется рядом

3893 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его клон телепортируется в его дом

3894 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его одежда превращается в бумагу

3895 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его руки удваиваются в размерах

3896 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его руки замерзают

3897 Когда заклинатель в следующий раз использует магию, его ближайший союзник теряет сознание

3898 Когда Заклинатель в следующий раз надевает шляпу, он становится мишенью для убийства

3899 Когда заклинатель открывает свою книгу заклинаний, его окутывает тьма

3900 Когда заклинатель открывает свою книгу заклинаний, над головой гремит гром

3901 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает в 1d4 мили от места назначения

3902 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает на 2d4 часа позже, чем ожидалось

3903 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает ослепленным на 1d6 раундов

3904 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает в неловкой позе

3905 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает невидимым

3906 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает очень голодным

3907 Когда заклинатель телепортируется, он прибывает вверх ногами

3908 Когда заклинатель телепортируется, по прибытию половина его снаряжения пропадает

3909 Когда заклинатель телепортируется, телепортируется только 95% + 1d10% его тела

3910 Когда заклинатель говорит неправду, он признается в этом всем, кто находится поблизости

3911 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, появляется 10-кратное количество изображений

3912 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, он не может сказать, какое изображение реально

3913 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, изображения выглядят как демоны

3914 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, изображения выглядят как младенцы

3915 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, изображения выглядят как скелеты

3916 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, изображения выглядят как цель

3917 Когда заклинатель использует Зеркальное Отражение, изображения совсем не похожи на него

3918 Когда кровь заклинателя прольется в следующий раз, он состарится на 5d10 лет

3919 Когда кровь заклинателя прольется в следующий раз, он не сможет говорить в течение 1d4 ходов

3920 Когда кровь заклинателя прольется в следующий раз, он ослепнет на 1d4 раунда

3921 При следующем поражении магией заклинатель становится пятнистым, как леопард

3922 При следующем поражении магией заклинатель извергает 1d4 фунта гравия

3923 При следующем поражении магией заклинатель падает на 6d10 футов

3924 К При следующем поражении магией заклинателя уносят в небо голуби

3925 При следующем поражении магией заклинатель выпускает шерсть из своих рук

3926 При следующем поражении магией заклинатель запускает всплеск Хаоса

3927 При снижении ХП до 1 заклинатель стареет на 2d10 лет

3928 При снижении ХП до 1 заклинатель может видеть невидимые объекты

3929 При снижении ХП до 1 заклинатель убегает, охваченный паникой

3930 При снижении ХП до 1 заклинатель впадает в ярость берсерка

3931 При снижении ХП до 1 заклинатель поражен безмолвием

3932 При снижении ХП до 1 заклинатель страдает дикими галлюцинациями

3933 При снижении ХП до 1 заклинатель телепортируется на 2d20 ярдов

3934 При снижении ХП до 1 заклинатель телепортируется в свой дом

3935 При снижении ХП до 1 заклинатель становится невидимым до рассвета

3936 При снижении ХП до 1 заклинатель превращается в железо до захода солнца

3937 Если смотреть сзади, то кажется, что Заклинатель сильно кровоточит

3938 Если смотреть сзади, то заклинатель, кажется, горит

3939 Если смотреть сзади, то торс заклинателя пронизан большими дырами

3940 При поражении магией заклинатель ненадолго выглядит сделанным из хрома

3941 При поражении магией заклинатель на короткое время выглядит сделанным из дерева

3942 Если заклинатель поражен магией, он чувствует желание раскрыть тайну

3943 Если заклинатель поражен магией, он впадает в ярость берсерка

3944 При поражении магией заклинатель с вероятностью 10% будет покрыт грязью

3945 при поражении магией, заклинатель покрывается пеплом и сажей

3946 При поражении магией заклинатель поет шумные песни в течение 1d4 раундов

3947 При поражении магией заклинатель временно надувается, как воздушный шар

3948 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его подсвечивает прожектор

3949 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, звенит невидимый бронзовый гонг

3950 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, электричество потрескивает в его волосах

3951 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, призрачный смех эхом отдается в воздухе

3952 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он, кажется, взрывается

3953 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он становится легким, как перышко

3954 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он испытывает глубокое раскаяние

3955 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он чувствует ошеломляющую эйфорию

3956 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он слышит, как повсюду разбивается стекло

3957 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он слышит громкую, нескладную музыку

3958 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он слышит причитания проклятых

3959 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он должен совершить спасс-бросок или будет сбит с ног

3960 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он должен совершить спасс-бросок или уменьшиться на 20%

3961 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он испытывает мучительный страх сцены

3962 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он думает, что он постарел на 1d10 лет

3963 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он свистит, как чайник

3964 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, он с вероятностью 10% теряет сознание

3965 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его преследуют загадочные предупреждения

3966 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его кости заметно светятся в его теле

3967 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его одежда покрывается инеем

3968 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его уши сияют, как солнце

3969 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его ноги опухают на 10%

3970 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, его книга заклинаний должна совершить спасс-бросок или воспламениться

3971 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, одна из его кистей вырастает на 25%

3972 Всякий раз, когда заклинатель произносит заклинание, кто-то издалека клянется убить его

3973 Куда бы ни шел Заклинатель, он звучит так, словно находится на скрипучем полу

3974 Пока заклинатель невидим, неясный контур все еще можно увидеть

3975 Пока Заклинатель спит, он выглядит совершенным кубом

3976 Пока Заклинатель спит, он, выглядит, тающим, как восковой манекен

3977 Пока Заклинатель спит, он сильно замерзает, но оттаивает, прежде чем проснуться

3978 Пока заклинатель спит, его союзники должны совершить спасс-бросок или забыть, кто он такой

3979 Пока Заклинатель спит, его руки и ноги втягиваются в туловище

3980 Пока Заклинатель спит, его тело полупрозрачно

3981 Пока Заклинатель спит, его тело втягивается в голову

3982 Пока заклинатель спит, его одежда и снаряжение невидимы

3983 Пока Заклинатель спит, его голова выглядит отделенной от тела

3984 Пока Заклинатель спит, его голова втягивается в тело

3985 Пока Заклинатель спит, все его тело сжимается в маленький мячик

3986 Пока Заклинатель спит, над его телом порхают светящиеся мотыльки

3987 Пока заклинатель спит, таинственные руны парят над его головой

3988 Пока заклинатель спит, грызуны приносят ему жертвоприношения

3989 Пока Заклинатель спит, тысячи насекомых роятся над его телом

3990 Находясь в помещении, заклинатель выглядит на 5% больше

3991 Находясь в помещении, Заклинатель чувствует себя так, как будто он тащит тяжелые цепи

3992 Находясь в помещении, Заклинатель чувствует себя так, как будто он находится в раскаленной пустыне

3993 Находясь в помещении, Заклинатель чувствует себя так, как будто он находится на палубе корабля

3994 Находясь в помещении, Заклинатель чувствует себя так, как будто он находится в продуваемой всеми ветрами тундре

3995 Стоя на берегу реки, заклинатель невидим для амфибий

3996 Во время ходьбы заклинатель звучит так, как будто он носит полную пластинчатую броню

3997 Лесные твари открыто издеваются над заклинателем и называют его трусом

3998 Лесные существа реагируют на заклинателя так, словно он один из них

3999 Лесные существа бурно реагируют на присутствие заклинателя

4000 Зомби не могут приблизиться к заклинателю ближе, чем на 10 футов в течение 1d4 дней

4001 1d8 пальцев цели снова появляются в другом месте на его теле

4002 Пригоршня маленьких стеклянных шариков падает из носа цели

4003 Тяжелая цепь проходит по всей длине пищеварительного канала цели

4004 Находящийся поблизости, но невидимый задира колотит по цели помидорами

4005 Ближайшее дерево оживляется и клянется в верности цели

4006 Ближайшее дерево становится кровожадно хищным и нападает на цель

4007 Ближайшее дерево наклоняется и швыряет цель как катапульта

4008 Ближайшее дерево обрызгивает цель своей корой, на мгновение ослепляя его

4009 Второй, идентичный скелет появляется в теле цели

4010 Во рту мишени безвредно вспыхивает небольшой огонек

4011 Цель окружена высоким забором из штакетника

4012 Щупальце выползает из ближайшей пещеры, чтобы схватить цель

4013 Жизненно важный орган вырывается из тела цели с уроном 1d100

4014 Все вещи цели сжаты в крошечный куб поблизости

4015 Все имущество цели конфисковано местным судьей

4016 Все вещи цели переносятся за горизонт

4017 Все вещи цели были украдены мстительным волшебником

4018 Все вещи цели были украдены у мстительного волшебника

4019 Все, что когда-либо делала цель, на самом деле было сделано кем-то другим

4020 Все голоса звучат одинаково для цели в течение 5d6 дней

4021 Все в пределах 100 ярдов с помощью метательного оружия стреляют по цели

4022 Температура окружающей среды всегда ощущается на 50° холоднее, для цели

4023 Температура окружающей среды повышается на 10°, когда цель сердится

4024 Земляной дубликат цели встает и атакует его

4025 Земляной дубликат цели хочет занять его место

4026 Вечнозеленое растение прорастает из груди цели, пока он спит сегодня ночью

4027 Предмет, переносимый целью, при следующем использовании разряжает всплеск Хаоса

4028 Предмет, переносимый целью, взрывается на 3d10 ХП урона

4029 Предмет, переносимый целью, широко разыскивается за его целебную силу

4030 Предмет, переносимый целью, при следующем использовании выделяет наркотические пары

4031 Любая атака по цели, по-видимому, не ранит его, даже если это и так

4032 Любой клинок, поражающий цель, при получения максимального урона обретает интеллект

4033 Любой клинок, поражающий цель, при получения максимального урона обретает интеллект

4034 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, также впрыскивает яд

4035 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, исчезает навсегда

4036 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, получает бонус +1

4037 Любой клинок, попадающий в цель при максимальном уроне, застревает в нем

4038 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне на короткое время, становится невесомым

4039 Любой клинок, попадающий в цель при максимальном уроне, должен совершить спасс-бросок или разбиться вдребезги

4040 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, быстро ржавеет

4041 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, становится прозрачным, как стекло

4042 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, превращается в золото

4043 Любой клинок, поражающий цель при максимальном уроне, исчезает до захода солнца

4044 Любая дубинка, попавшая по цели, с вероятностью 10% разлетится вдребезги

4045 Любая дубинка, которая попадает по цели, после этого получает бонус к попаданию по нему +4

4046 Любая дубинка, попавшая по цели, разбрызгивает воду как фонтан

4047 Любая дубинка, которая попадает по цели, превращается в губку, как она это делает

4048 Любая одежда или броня, которую сейчас носит цель стареет на 100 лет за раунд

4049 Любая одежда или броня, которую сейчас носит цель, огнеупорна до рассвета

4050 Любая одежда или броня, которую сейчас носит цель, пропитана древесным соком

4051 Любая одежда или доспехи, которую сейчас носит цель, уменьшаются на 30%

4052 Любые монеты, которые цель сейчас несет приобретают двойную стоимость

4053 Любые монеты, которые цель сейчас несет, уменьшаются на 50%

4054 Любые монеты, которые цель сейчас несет, превращаются в сыр

4055 Любые монеты, которые сейчас несет цель, весят по 100 фунтов каждая

4056 Любой урон от огня, нанесенный целью, также влияет на кого-то поблизости

4057 Любой урон от огня, нанесенный целью, наносит в 2 раза больше урона от нормального

4058 Любой огневой урон, нанесенный целью, задерживается на 3d4 раунда

4059 Любой урон от огня, нанесенный целью, оставляет загадочные шрамы

4060 Любые драгоценные камни, которые сейчас несет цель, прокляты против него

4061 Любое золото, которое сейчас несет цель, принадлежит дракону

4062 Любое золото которое сейчас несет цель сгорает как трут

4063 Любое украшение, которое носит цель, нагревается до 260 C°

4064 Любой магический предмет, который несет цель светится как тлеющие угольки до самого рассвета

4065 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, становится интенсивно магнитным

4066 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, нагревается до температуры плавления

4067 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, хрупок, как стекло

4068 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, легко воспламеняется

4069 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, прозрачен, как стекло

4070 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, растворим в воде до рассвета

4071 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, превращается в свинец

4072 Любой металл, находящийся сейчас в распоряжении цели, превращается в ртуть

4073 Любая металлическая цель, которую сейчас несут, превращается в сырую руду

4074 Любое металлическое оружие, которое ранило цель, затупляется на 1d4 раунда

4075 Любое металлическое оружие, которое ранит цель, отбрасывается на расстояние 1d8 ярдов

4076 Любое металлическое оружие, которое ранит цель, исчезает на 1d4 раунда

4077 Любое дальнобойное оружие, поражающее цель, наносит тройной урон

4078 Любое дальнобойное оружие, поражающее цель, мгновенно воспламеняется

4079 Любое дальнобойное оружие, поражающее цель, с вероятностью 10% пустит корни

4080 Любое дальнобойное оружие, поражающее цель, внезапно утраивает свой вес

4081 Любое дальнобойное оружие, которое сейчас несет цель, сильно деформировано

4082 Любое дальнобойное оружие, которое сейчас несет цель, имеет 10-кратную дальность действия

4083 Любое дальнобойное оружие, которое сейчас несет цель, имеет бонус + 1 к попаданию

4084 Любое дальнобойное оружие, которое сейчас несет цель, имеет на себе его имя

4085 Любые снаряды, выпущенные по цели, подвергаются воздействию Обратной Гравитации

4086 Любые снаряды, выпущенные по цели, сбиваются с курса сильным ветром

4087 Любые снаряды, выпущенные в цель, мгновенно распускают крылья и улетают

4088 Любые снаряды, выпущенные по цели, оставляют в воздухе разноцветные следы

4089 Любые снаряды выпущенные по цели звучат как гром когда они попадают в цель

4090 Любые снаряды, выпущенные в цель, становятся невидимыми, если они попадают в него

4091 Любые снаряды выпущенные вблизи цели вращаются вокруг него как спутники

4092 Любые снаряды, выпущенные вблизи цели, визжат, когда они летят по воздуху

4093 Любая находящаяся поблизости нежить атакует цель исключительно в течение 1D10 раундов

4094 Любая находящаяся поблизости нежить защищает цель в меру своих возможностей

4095 Любая находящаяся поблизости нежить дико воет и мчится к цели

4096 Любая находящаяся поблизости нежить сейчас выглядит тревожно похожей на цель

4097 Любая находящаяся поблизости нежить повинуетя цели в течение 1d8 раундов

4098 Все открытые раны, которые сейчас есть у цели, сварены и закрыты, как металл

4099 Любые пакеты, мешки или сумки, которые несет цель, полны крови

4100 Все пакеты, мешки или сумки, переносимые целью, соединены между собой

4101 Все пакеты, мешки или сумки, переносимые целью, удваиваются в объеме

4102 любые пакеты, мешки или сумки, переносимые целью, вываливают их содержимое

4103 любая бумага, пергамент и т. д. которую сейчас несёт цель, воспламеняется

4104 любая бумага, пергамент и т. д. которую сейчас несёт цель, огнеупорна

4105 любая бумага, пергамент и т. д. сейчас несомая целью насквозь промокла под дождем

4106 любая бумага, пергамент и т. д. сейчас несомая целью превращается в сталь

4107 Любая часть цели, не прикрытая одеждой, кажется скелетной

4108 Любая часть цели, не прикрытая одеждой, сильно обгорела на солнце

4109 Любая часть цели, не прикрытая одеждой, навсегда становится невидимой

4110 Любая часть цели, не прикрытая одеждой, становится ярко-оранжевой

4111 Любая часть цели, сейчас прикрытая одеждой, покрыта волдырями

4112 Любая часть цели, сейчас прикрытая одеждой, огнеупорна

4113 Любая часть цели, сейчас прикрытая одеждой, навсегда останется невидимой

4114 Любая часть цели, сейчас прикрытая одеждой, покрыта ужасными шрамами

4115 Любые заклинания, произносимые в присутствии цели, похоже, исходят от него

4116 Любая успешная атака по цели с вероятностью 2% убьет её

4117 Любая успешная атака по цели с вероятностью 10% будет полностью провалена

4118 Любая успешная атака по цели оставит отвратительные шрамы

4119 Любая нежить, сейчас находящаяся в пределах 10 ярдов от цели, атакует ее до смерти

4120 Любая нежить сейчас находящаяся в пределах 10 ярдов от цели воспламеняется

4121 Любая нежить сейчас находящаяся в пределах 10 ярдов от цели получает дополнительную КЗ

4122 Любая нежить сейчас находящаяся в пределах 10 ярдов от цели исчезает или уничтожается

4123 Любой элементаль воды, соприкоснувшийся с целью, замерзает полностью

4124 Любой водный элементаль соприкоснувшись с целью нагревается до 200 градусов

4125 Любой водный элементаль, соприкоснувшийся с целью или задетый ею, поджигается

4126 Любой водяной элементаль, соприкоснувшийся или задетый целью, разделяется надвое

4127 Любая вода, которая сейчас соприкасается с телом цели, полностью замерзает

4128 Любая вода, которая сейчас соприкасается с телом цели, для него ядовита

4129 Любая вода, которая сейчас соприкасается с телом цели, превращается в клей

4130 Любая вода, которая сейчас соприкасается с телом цели, превращается в ламповое масло

4131 Любая вода, которая сейчас соприкасается с телом цели, превращается в грязь

4132 Любая вода, которая сейчас соприкасается с телом цели, превращается в камень

4133 Любое деревянное оружие, которое ранит цель, невидимо до рассвета

4134 Любое деревянное оружие, которое ранит цель, становится тяжелым, как свинец

4135 Любое деревянное оружие, ранившее цель, вспыхивает пламенем

4136 Любое деревянное оружие, ранившее цель, должно совершить спасс-бросок или разбиться вдребезги

4137 Любое деревянное оружие, которое ранит цель, превращается в сталь до рассвета

4138 Любое деревянное оружие, которое ранит цель, исчезает, пока он не умрет

4139 Любой, кто режет цель клинком стареет на 1d10 лет до заката солнца

4140 Любой, кто режет цель клинком, на мгновение становится оранжевым

4141 Любой, кто режет цель клинком, не может спать в течение 1d4 дней

4142 Любой, кто режет цель клинком, не может говорить с ним до рассвета

4143 Любой, кто режет цель клинком, испытывает согревающее сердце ликование

4144 Любой, кто режет цель клинком, чувствует невероятный голод

4145 Любой, кто режет цель клинком, на мгновение чувствует головокружение

4146 Любой, кто режет цель клинком, испытывает непреодолимый ужас

4147 Любой, кто режет цель клинком, чувствует столько же боли

4148 Любой, кто режет цель клинком, чувствует тревожное дежавю

4149 Любой, кто режет цель клинком, получает удар током

4150 Любой, кто режет цель клинком, видит ужасные сны в течение одной недели

4151 Любой, кто режет цель клинком, немедленно извиняется за это

4152 Любой, кто режет цель клинком, на мгновение слепнет

4153 Любой, кто режет цель клинком, на короткое время становится невидимым

4154 Любой, кто режет цель клинком на короткое время становится немым

4155 Любой, кто режет цель клинком, парализуется на 1d4 раунда

4156 Любой, кто режет цель клинком, пропитан козьим молоком

4157 Любой, кто режет цель клинком, пропитан собственной кровью

4158 Любой, кто режет цель клинком, теряет один ХП

4159 Любой, кто режет цель клинком, мучается видениями обреченности

4160 Любой, кто режет цель лезвием, телепортируется на 1d6 футов

4161 Любой, кто режет цель клинком, считает его своим союзником

4162 Любой, кто режет цель клинком, думает, что цель бессмертна

4163 Любой, кто режет цель клинком, исчезает на 1d4 раунда

4164 У любого, кто смотрит в ухо цели, возникают видения разврата

4165 Любой, кто смотрит в ухо цели, видит свою собственную смерть

4166 Любой, кто смотрит в ухо цели, видит потусторонний мир

4167 Любой, кто смотрит в ухо цели, испытывает сильное головокружение

4168 Все, кто находится поблизости, когда цель ранена, аплодируют в течение 1d4 раундов

4169 Все, кто находится поблизости, когда цель ранена, должны совершить спасс-бросок или начать плакать

4170 Все, кто находится поблизости, когда цель ранена, должны совершить спасс-бросок или бежать в панике

4171 Все, кто находится поблизости, когда цель ранена, должны совершить спасс-бросок или потерять сознание

4172 Любой находящийся поблизости с деревянным оружием бьет им цель

4173 Любой находящийся поблизости с деревянным оружием невидим для цели

4174 Любой, кто поблизости владеет деревянным оружием, предлагает его цели

4175 Любой, кто поблизости владеет деревянным оружием, бросает его в цель

4176 Любой находящийся поблизости с обнаженным клинком атакует цель в течение 1d4 раундов

4177 Любой, кто находится поблизости с обнаженным клинком, не может использовать его против цели

4178 Любой находящийся поблизости с обнаженным клинком мчится прочь от цели

4179 Все, кто находится поблизости с обнаженным клинком, выкрикивают имя цели

4180 Любой убитый оружием цели никогда не сможет воскреснуть

4181 Любой, кто коснется цели на следующем ходу, принимает его имя

4182 Любой, кто коснется цели на следующем ходу, на короткое время парализуется

4183 Любой, кто коснется цели на следующем ходу, теряет 1d10 ХП

4184 Любой, кто дотронется до цели на следующем ходу, страдает сильными ожогами

4185 Любой, кто ранит цель, с вероятностью 5% убьет его прямо сейчас

4186 Любой, кто ранит цель, должен совершить спас-бросок или состариться на 1d10 лет

4187 Любой, кто ранит цель, должен совершить Спас-бросок или получить такое же ранение

4188 Любой, кто ранит цель, должен совершить спас-бросок или обезоружить себя

4189 Любой, кто ранит цель, должен совершить спас-бросок ее или потерять сознание

4190 Любой, кто ранит цель, должен совершить спас-бросок или погрузиться в землю

4191 Любой, кто ранит цель, должен совершить спас-бросок или телепортироваться на 1d4 мили

4192 Любой, кто ранит цель, должен совершить спас-бросок или временно сжаться на 25%

4193 Броня всегда невидима, пока ее носит цель

4194 По мере того, как цель ранена более серьезно, он с меньшей вероятностью почувствует это

4195 На любом перекрестке цель чувствует себя совершенно потерянной

4196 На любом перекрестке цель склонна поворачивать назад

4197 На любом перекрестке цель склоняется к повороту налево

4198 На любом перекрестке цель поражена нерешительностью

4199 Завтра на рассвете все записи и память цели будут потеряны

4200 Завтра на рассвете демонические Орды отправятся в поход против цели

4201 Завтра на рассвете цель похищена Ордой нежити

4202 Завтра на рассвете цель должна совершить спас-бросок или состариться на 1d1000 лет

4203 На каждом закате цель с вероятностью 20% мгновенно состарится на 1d20 лет

4204 В какой-то момент в каждом бою цель полностью обезоруживает себя

4205 яркий свет маяка, исходит из кистей цели во время боя

4206 яркий свет маяка исходит от подошв ног мишени

4207 яркий свет маяка исходит от основного оружия цели

4208 яркий свет маяка исходит из верхней части головы цели

4209 Кусочки хрящей сыплются изо рта цели, пока он говорит

4210 Кусочки затвердевшей смолы постоянно сыплются из ушей цели

4211 Клинки магически притупляются, пока цель ими владеет

4212 Клинки неразрушимы пока цель ими владеет

4213 Клинки кажутся громоздкими и неудобными в то время, как цель владеет ими

4214 Похоже, что клинки обладают базовым интеллектом, в то время как цель владеет ими

4215 Обе руки цели теперь находятся на одной стороне его тела

4216 Обе руки цели торчат из одного плеча

4217 Яркое пламя поглощает одежду цели в течение 1D10 раундов

4218 Яркое пламя безвредно танцует по телу цели в течение 1D10 раундов

4219 Яркое пламя пульсирует безвредно вдоль конечностей цели в течение 1d4 дней

4220 Яркое пламя окружает цель безвредно в течение 2d10 раундов

4221 Разноцветный серпантин стреляет из ушей цели в течение 2D6 раундов

4222 Цветные ленты вылетают из ноздрей цели

4223 Красочный дым извергается из каждого отверстия цели в течение 2d10 раундов

4224 Конденсат бесконечно образуется на цели и капает с нее

4225 Бесчисленные осколки стекла хлещут по цели на протяжении 1d6 раундов

4226 Бесчисленные осколки стекла кружатся вокруг цели в течение 1d6 раундов

4227 Бесчисленные крошечные мотыльки порхают вокруг головы цели

4228 Бесчисленные крошечные разноцветные шары безвредно кружатся вокруг цели

4229 Существа, вызванные в присутствии цели, — это абominации

4230 Существа, вызванные в присутствии цели, прозрачны, как стекло

4231 Существа, вызванные в присутствии цели, невосприимчивы к огню

4232 Существа, вызванные в присутствии цели, старые и дряхлые

4233 Существа, вызванные в присутствии цели, молят его о пощаде

4234 Существа, вызванные в присутствии цели, имеют только 1 ХП

4235 Существа, вызванные в присутствии цели, беспрекословно подчиняются ему

4236 Существа, вызванные в присутствии цели, отказываются атаковать его

4237 Существа, вызванные в присутствии мишени, кажутся сделанными из камня

4238 Существа вызванные в присутствии цели сильно напоминают его

4239 Существа призванные в присутствии цели поклоняются ему как Богу

4240 Роса и конденсат вселяют страх в цель

4241 Десятки крошечных осколков стекла безвредно падают изо рта цели

4242 Во время любого боевого раунда цель с вероятностью 3% погибнет сразу

4243 Во время любого боевого раунда цель с вероятностью 5% убежит в панике

4244 Во время любого боевого раунда цель с вероятностью 10% станет невидимой

4245 Во время любого боевого раунда цель с вероятностью 50% будет очень пьяна

4246 Во время боя цель испытывает отвлекающие галлюцинации

4247 Во время боя цель слышит оглушительно громкую Каллиопскую музыку

4248 Во время боя цель ощущает вокруг себя густой едкий дым

4249 Во время боя цель крикает, как огромная утка

4250 Во время боя мишень многократно скандирует неприличный Стишок

4251 Во время боя Союзники цели для него невидимы

4252 Во время боя Союзники цели не могут говорить с ним

4253 Во время боя Союзники цели не узнают его

4254 Во время боя одежда и снаряжение цели невидимы

4255 Во время боя одежда цели, похоже, вспыхивает пламенем

4256 Во время боя одежда цели вздымается с отвратительным дымом

4257 Во время боя одежда цели стонет, как призраки

4258 Во время боя уши цели хлопают, как крылья птицы

4259 Во время боя плоть, волосы и снаряжение цели становятся белыми, как снег

4260 Во время боя руки цели кажутся окутанными пламенем

4261 Во время боя голова цели отныне невидима

4262 Во время боя сердцебиение цели слышно всем, кто находится поблизости

4263 Каждый день цель может стать иллюзией на 1d4 раунда

4264 Каждый день цель может командовать 1d4 немагическими медведями

4265 Каждый день цель может видеть глазами заклинателя на протяжении 1d4 ходов

4266 Каждый день цель может сделать свою кожу невидимой на срок до одного часа

4267 Каждый день цель может превращаться в лошадь на срок до 1d4 часов

4268 Каждый день цель может пройти по воде до 100 ярдов

4269 Каждый день цель с вероятностью 10% теряет один палец или палец ноги

4270 Каждый день цель невосприимчива к одной электрической атаке

4271 Каждый день цель поражается молнией, но практически не травмируется

4272 Каждый день цель должна съесть хотя бы одну свечу среднего размера

4273 Каждый день цель должна съесть хотя бы один лист пергамента

4274 Каждый день тело цели изменяется от 10% до 80% прозрачности

4275 Каждый день кожа цели приобретает другой насыщенный цвет

4276 Каждый день ноги цели обретают спорный интеллект

4277 Каждый день ноги цели прикованы цепью к его шее

4278 Каждый день ноги цели пытаются умчаться в другом направлении

4279 Каждый день ноги мишени весят столько же, сколько и все остальное тело

4280 Каждый день ладони цели сливаются с противоположным локтем

4281 Каждый раз, когда цель получает травму, у него во рту появляется золотая монета

4282 Каждый раз, когда цель травмирована, она должна совершить спас-бросок или упасть без сознания

4283 Каждый раз, когда цель травмирована, она должна совершить спас-бросок или ослепнуть

4284 Каждый раз, когда цель травмирована, она воет как волк

4285 Каждый раз, когда цель открывает рот, из него выпрыгивает маленькая жаба

4286 Каждый раз, когда цель открывает рот, другой зуб становится невидимым

4287 Каждый раз, когда цель открывает рот, он слышит жуткую музыку поблизости

4288 Каждый раз, когда цель открывает рот, ближайшие птицы замолкают

4289 Электричество потрескивает на одежде цели, когда она сердится

4290 Электричество потрескивает в коже цели, когда он атакует

4291 Электричество потрескивает в воздухе вокруг цели в течение 1d4 дней

4292 Электричество потрескивает в земле везде, где ступает цель

4293 Электричество потрескивает в волосах цели в течение 1d8 часов

4294 Электричество потрескивает в волосах цели, когда он использует магию

4295 Электричество потрескивает через тело цели в течение 1d8 раундов

4296 Электричество заметно потрескивает вдоль оружия цели во время боя

4297 Каждые несколько раундов паук выползает из рта цели

4298 Каждый второй день цель с вероятностью 20% сжимается на 10%

4299 Каждый второй день цель с вероятностью 30% будет нема

4300 Каждый второй день цель становится на 5d10 лет старше своего истинного возраста

4301 Каждый второй день цель излучает сильную магию изменения

4302 Каждая крыса в королевстве следует за целью в течение 2d6 дней

4303 Каждое заклинание, произнесенное поблизости в следующих 1d6 раундах, поражает цель

4304 Каждое заклинание, брошенное поблизости, сразу же становится очевидным для цели

4305 Все знают, что у цели нет настоящего боевого мастерства

4306 Все знают, что цель — это могущественный демон в маскировке

4307 Все знают, что голова цели совершенно пустая

4308 Все знают, что скелет цели сделан из золота

4309 Все находящиеся сейчас в радиусе 10 ярдов от цели атакуют его в течение 1d4 раундов

4310 Все, кто сейчас находится в пределах 10 ярдов от цели, игнорируют его в течение 1d4 часов

4311 Все, кто сейчас находится в радиусе 10 ярдов от цели, разоружены

4312 Все, кто сейчас находится в радиусе 10 ярдов от цели, для него невидимы

4313 Все, кто сейчас находится в радиусе 10 ярдов от цели, сбиты с ног

4314 Все, кто сейчас находится в радиусе 10 ярдов от цели, поражены лысиной

4315 Все, кто сейчас находится в пределах 10 ярдов от цели, должны совершить спас-бросок или потерять сознание

4316 Все, кто сейчас находится в радиусе 10 ярдов от цели, выкрикивают его имя

4317 Все, кто знает имя цели, боятся его в течение 3d10 раундов

4318 Каждый, кто знает имя цели, забывает, как он выглядит

4319 Каждый, кто знает имя цели, должен ему 1d4 золотых монет

4320 Все, кто знает имя цели, думают, что его зовут Звёздочка (Twinkles)

4321 Каждый, кому цель задолжала деньги, сейчас требует возврата в полном объеме

4322 Все в пределах 100 ярдов принимают имя цели

4323 Все в пределах 100 ярдов испытывают сильную ненависть к цели

4324 Все, кто находится в радиусе 100 ярдов, дают цели по золотой монете

4325 Все, кто находится в радиусе 100 ярдов, невидимы для цели до захода солнца

4326 Все в пределах 100 ярдов мчатся к цели на максимальной скорости

4327 Все в пределах 100 ярдов телепортируются на расстояние 10d10 ярдов от цели

4328 Все находящиеся в радиусе 100 ярдов телепортируются домой к цели

4329 Все в пределах 100 ярдов думают, что цель вот-вот взорвется

4330 Все в пределах 100 ярдов думают, что цель - нежить

4331 Все что сейчас носится или переносится целью становится болезненно зеленым

4332 Все что сейчас носится или переносится целью разбросано по всей округе

4333 Все, что сейчас несет цель, несовершенно дублируется

4334 Напряжение заставляет цель выдыхать черный дым как паровой двигатель

4335 Огонь очень красив и привлекателен для цели

4336 Огонь невидим для цели

4337 Листва дико растет под ногами цели, опутывая его

4338 В 1d10 раундах магия не работает в радиусе 100 ярдов от цели

4339 На 1d10 раундов обычный древесный дым очень токсичен для цели

4340 В 1d10 раундах цель не может быть затронута никакими магическими предметами

4341 В течение 1d4 дней цель не может говорить ни с кем в пределах 10 ярдов

4342 В течение 1d4 дней цель не может говорить ни с кем, кто знает его имя

4343 В течение одной недели цель не может быть исцелена никакими магическими средствами

4344 В течение одной недели цель не может быть ранена представителями своей расы

4345 Светящиеся угли, как кажется, движутся внутри кожи цели

4346 Половина тела цели начинает стареть в обратном направлении, один год в день

4347 Половина тела цели находится под воздействием Обратной Гравитации

4348 Половина тела цели серьезно обожжена, другая половина отморожена

4349 Половина тела цели неуничтожима в течение 2d4 дней

4350 Половина тела цели заражена ликантропией

4351 Половина тела цели полиморфизмуется в какое-то животное

4352 Половина тела мишени напоминает половину тела заклинателя

4353 Половина тела цели сжимается на 25%

4354 Половина тела цели страдает от прогрессирующей проказы

4355 Половина тела цели становится невидимой под прямыми солнечными лучами

4356 Половина пальцев цели навсегда невидима

4357 Половина головы цели выглядит сделанной из кристалла

4358 Половина головы цели выглядит сделанной из металла

4359 Половина головы цели выглядит лишенной плоти

4360 Половина головы цели взрывается, убивая его сумбурно

4361 Половина головы цели покрыта мелкой золотой чешуей

4362 Половина головы цели покрыта душистым синим мхом

4363 Половина головы цели исчезает, но он фактически невредим

4364 Половина конечностей цели становится конечностями осла

4365 Сотни кроваво-красных червей вылетают из ноздрей жертвы

4366 Из ушей мишени сыплются сотни мелких ледяных осколков

4367 Сотни ос роятся вокруг цели всякий раз, когда он достает оружие

4368 Если союзник убьет цель сегодня, он воскреснет завтра на рассвете

4369 Если союзник убивает цель сегодня, цель взрывается как огненный шар 50HD

4370 Если стрела попадает в цель в следующих 1d3 раундах, он взрывается

4371 Если стрела попадает в цель в следующем раунде, он удваивается в размерах

4372 Если стрела попадает в цель в следующем раунде, он превращается в стекло

4373 Если стрела попадет в цель в следующем раунде, он полностью исцелится

4374 Если следующая атака по цели нанесет максимальный урон, он умрет

4375 Если следующая атака по цели нанесет максимальный урон, то нападающий погибнет

4376 Если следующая атака по цели нанесет максимальный урон, Луна исчезнет

4377 Если следующая атака по цели нанесет максимальный урон, то зима начнется прямо сейчас

4378 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель становится нежитью

4379 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель неистово сгорает

4380 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель полностью восстанавливается

4381 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель тает как масло

4382 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель разбивается как стекло

4383 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель сжимается на 75%

4384 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель станет невидимой

4385 Если уменьшить количество ХП ровно до нуля, цель превратится в пар

4386 Если количество ХП уменьшится до пяти или меньше, цель атакует сама себя

4387 Если уменьшить количество ХП до пяти или менее, цель становится берсерком

4388 Если уменьшить ХП до одного, то цель становится личём

4389 При уменьшении ХП до одного, то цель исцеляется, но теряет один уровень

4390 При поражении Рассеиванием Магии цель перестает существовать на 1D10 раундов

4391 При поражении Рассеиванием магии цель становится абсолютно чистой

4392 При поражении Рассеивание магии цель теряет 1d100 ХП

4393 При поражении Рассеивании магии скелет цели дезинтегрируется

4394 Если цель попытается телепортироваться, его нервная система останется позади

4395 Если цель выпотрошит себя, она с вероятностью 10% станет богом

4396 Если цель достанет оружие, он не сможет снова вложить его в ножны в течение 4d6 часов

4397 Если цель достанет оружие, он не сможет вложить его в ножны, пока не будет ранен

4398 Если цель достает оружие, он не может использовать его в течение 1d4 раундов

4399 Если цель достанет оружие, то с вероятностью 5% оно разлетится вдребезги

4400 Если цель ест сырое мясо, то она кровоточит из ушей в течение 4d4 раундов

4401 Если цель ест сырое мясо, у него есть видения возможного будущего

4402 Если цель ест сырое мясо, у него появляются видения собственной смерти

4403 Если цель ест сырое мясо, он поддается ненасытной кровожадности

4404 Если цель ест сырое мясо, ее бросают в ближайшую реку

4405 Если цель ест сырое мясо, то оно увеличивается в объеме в 10 раз

4406 Если цель ест сырое мясо, оно превращается в горячий пепел в его желудке

4407 Если у цели есть щит, он сливается с его рукой

4408 Если у цели есть щит, он захлопывается на его руке, как раковина

4409 Если у цели есть щит, то теперь он весит 500 фунтов

4410 Если у цели есть щит, он исчезает, забирая с собой его руку

4411 Если у цели есть какие-либо заряженные магические предметы, они разряжаются на него

4412 Если у цели есть заряженные магические предметы, они превращаются в дерево

4413 Если у цели есть заряженные магические предметы, они полностью перезаряжаются

4414 Если у цели есть заряженные магические предметы, они неактивны до рассвета

4415 Если на теле цели есть что-то из кожи, то у него вырастают рога как у быка

4416 Если на теле цели есть что-то из кожи, то он пропитывается ламповым маслом

4417 Если на теле цели есть что-то из кожи, то она сгнивает в течение 1d10 раундов

4418 Если на теле цели есть что-то кожаное, то коровы, давшие ее, жаждут отомстить

4419 Если цель недавно кого-то убила, он сходит с ума до рассвета

4420 Если цель недавно кого-то убила, то на него нападают стервятники

4421 Если цель узнает, что поблизости есть яд, она начинает кричать

4422 Если цель узнает о каком-либо яде поблизости, он думает, что он вкусный

4423 Если цель узнает о каком-либо яде поблизости, он пытается проглотить его

4424 Если цель узнает о каком-либо яде поблизости, то у него иммунитет к нему

4425 Если цель обезглавливают, то происходит эффектное световое шоу

4426 Если цель обезглавливают, то из обрубка ее шеи выскакивает крылатый конь

4427 Если цель обезглавливают, то все, кто находится поблизости, поражаются слепотой на 1 ход

4428 Если цель обезглавливают, у него вырастает новая голова, обращенная назад

4429 Если цель обезглавливают, у него вырастает новая голова, точно такая же, как у заклинателя

4430 Если цель обезглавят, он с вероятностью 10% будет контролировать тело убийцы

4431 Если цель обезглавлена, у него с вероятностью 40% вырастет новая голова

4432 Если цель обезглавлена, его кровь превращается в очень сильную кислоту

4433 Если цель обезглавлена, его тело воспламеняется и мчится к горизонту

4434 Если цель обезглавлена, его тело защищает своего убийцу в течение 2d10 ходов

4435 Если цель обезглавлена, его тело сдувается, как воздушный шар

4436 Если цель обезглавлена, его тело ищет политический пост

4437 Если цель обезглавлена, его тело все еще живет долгой и счастливой жизнью

4438 Если цель обезглавлена, его тело пытается обезглавить своего убийцу

4439 Если цель обезглавлена, его голова становится нежитью

4440 Если цель обезглавлена, его голова отскакивает, как резиновый мячик

4441 Если цель обезглавлена, его голова взрывается как огненный шар 10HD

4442 Если цель обезглавлена, его голова улетает прочь, как воздушный шар

4443 Если цель обезглавлена, его голова катится к самой высокой вершине горы

4444 Если цель обезглавлена, её голова говорит пророчество в течение 1d4 раундов

4445 Если цель обезглавлена, её голова превращается в чистое золото

4446 Если цель обезглавлена, её убийца извергает 1d6 галлонов крови

4447 Если цель обезглавлена, её убийца оглушен на 1d4 часа

4448 Если цель обезглавлена, его убийца должен пройти спасс-бросок против воли или сойти с ума

4449 Если цель обезглавлена, его убийца получает 10d1000 золотых монет

4450 Если цель обезглавлена, его убийца затем пытается обезглавить себя

4451 Если цель обезглавлена, из его шеи вылетают молнии

4452 Если цель обезглавлена, никто из тех, кто сейчас находится поблизости, никогда не сможет воскреснуть

4453 Если цель обезглавлена, то из ее шеи вырастают две одинаковые головы

4454 Если цель носит магическое оружие, она теряет 1d8 ХП

4455 Если цель несет магическое оружие, она восстанавливает 1d8 ХП

4456 Если цель несет магическое оружие, оно сгорает дотла

4457 Если цель носит магическое оружие, то оно имитирует его личность

4458 Если у цели есть сумка, он пытается залезть в нее

4459 Если цель носит мешок, то он становится небольшой сумкой хранения

4460 Если мишень несет мешочек, то он содержит 1d100 золотых монет

4461 Если цель носит сумку, то она надувается, как воздушный шар

4462 Если цель несет какую-либо еду, цель превращается в оборотня

4463 Если цель несет какое-либо золото, он может бросить один огненный шар 10HD

4464 Если цель несет какое-либо золото, он меняет мировоззрение до тех пор, пока солнце не взойдет

4465 Если у цели есть золото, то его поразит молния

4466 Если цель несет какую-либо воду, она становится токсичной для него

4467 Если цель несет какую-нибудь древесину, он пытается ее сожрать

4468 Если цель несет какую-либо древесину, она взрывается в огненные осколки

4469 Если цель несет какую-нибудь древесину, она тлеет до самого рассвета

4470 Если цель несет какую-либо древесину, она превращается в опилки

4471 Если цель несет веревку, он привязывает себя к ближайшему дереву

4472 Если цель несет веревку, она крепко обматывает ее вокруг своей шеи

4473 Если цель несет веревку, ее нельзя разрезать немагическими средствами

4474 Если цель несет веревку, то она протягивается через его плоть

4475 Если цель в настоящее время травмирована, она начинает стареть один год за раунд

4476 Если цель режется металлическим оружием, он теряет 2d10 золотых монет

4477 Если цель режется металлическим оружием, он не заживет естественным путем

4478 Если цель режется металлическим оружием, его конечности становятся невидимыми

4479 Если цель режется металлическим оружием, оно яростно шипит.

4480 Если цель режется металлическим оружием, то это ранение быстро ржавеет

4481 Если цель режется металлическим оружием, то это оружие быстро ржавеет

4482 Если цель сейчас истекает кровью, огонь не может повредить ему в течение 2d4 дней

4483 Если цель сейчас истекает кровью, он начинает тонуть, как будто погружается в воду

4484 Если цель сейчас истекает кровью, то в будущем она будет восприимчива к коррозии

4485 Если цель сейчас истекает кровью, его оружие имеет +4 в течение 2d4 часов

4486 Если цель сейчас истекает кровью, то земля у его ног нагревается до 260°

4487 Если цель сейчас несет какую-либо еду, он подхватывает прогрессирующую проказу

4488 Если цель сейчас несет какую-либо еду, он теряет 1d100 ХП

4489 Если цель сейчас несет какую-либо еду, он телепортируется на 2d10 миль

4490 Если цель сейчас стоит, он не может сидеть или лежать в течение 8d6 часов

4491 Если цель теперь стоит, он беспомощно левитирует в течение 2d8 раундов

4492 Если цель сейчас стоит, то он теперь стоит на высоких ходулях

4493 Если цель сейчас стоит, то его ноги удваиваются в длину

4494 Если цель сейчас мокрая, она страдает резким тепловым истощением

4495 Если цель убита клинком, он никогда не сможет воскреснуть

4496 Если цель убита огнем, он взрывается как огненный шар 20HD

4497 Если цель убита огнем, она воскресает через 1d4 дня

4498 Если цель убита огнем, то его пепел рассеивается над морем

4499 Если цель убита огнем, то ближайший лес также поджигается

4500 Если цель будет убита в течение следующих 24 часов, она станет богом

4501 Если цель будет убита в течение следующих 24 часов, она не сможет быть воскрешена

4502 Если цель будет убита в течение следующих 24 часов, она воскреснет на рассвете

4503 Если цель будет убита в ближайшие 24 часа, зима начнется сразу же

4504 Если цель убита, то из-под его трупа выскакивает пружина

4505 Если цель убита, в ближайшем городе вспыхивает смертельная чума

4506 Если цель убита, все деревья в радиусе 10 миль исчезают

4507 Если цель убита, то. Все в пределах 10 миль охвачены горем

4508 Если цель убита, она становится нежитью-служгой для своего убийцы

4509 Если цель убита, он вечно преследует сны своего убийцы

4510 Если цель убита, все его союзники нападают на его убийцу

4511 Если цель будет убита, его союзники быстро забудут о нем и двинутся дальше

4512 Если цель убита, то его труп полностью разлагается за 1d4 раундов

4513 Если цель убита, его труп обнимает своего убийцу и сгорает

4514 Если цель убита, его труп превращается в воск в течение 1D10 раундов

4515 Если цель убита, его убийца должен совершить спас-бросок или умереть вместе с ним

4516 Если цель убита, его душа не может покинуть тело

4517 Если цель убита, его душа отправляется на неверный план

4518 Если цель убита, то заклинатель находится под Обетом, с целью воскресить его

4519 Если цель убита, заклинатель должен сообщить об этом ближним родственниками цели

4520 Если цель носит звериную шкуру, он становится животным до рассвета

4521 Если цель носит звериную шкуру, он прячется, как животное

4522 Если цель носит звериную шкуру, он думает, что он и есть это животное

4523 Если цель носит звериную шкуру, он пытается съесть ее

4524 Если цель одета в шкуру животного, она оживает и атакует его

4525 Если цель носит какие-либо кольца, она получает духовное откровение

4526 Если цель носит какие-либо кольца, она невосприимчива к магии до заката

4527 Если цель носит какие-либо кольца, его руки втягиваются в запястья

4528 Если цель носит какие-либо кольца, они воспламеняются на его пальцах

4529 Если цель носит доспехи, он не может снять их

4530 Если цель носит доспехи, она телепортируется в ближайший город

4531 Если цель носит доспехи, она думает, что это часть его тела

4532 Если цель носит доспехи, то ее атакуют 1d4 аллигатора

4533 Если цель носит доспехи, он ослеплен, пока не снимет их

4534 Если цель одета в доспехи, то цель швыряют в ближайшую реку

4535 Если цель носит доспехи, то она пропитана ламповым маслом

4536 Если цель носит доспехи, то ее бьет молния

4537 Если цель носит доспехи, то они громко гремят в темноте

4538 Если цель носит доспехи, они болезненно сжимаются вокруг него

4539 Если цель носит доспехи, то у нее есть бонус +2 КД до восхода солнца

4540 Если цель носит доспехи, то они нагревается до 260°

4541 если цель носит доспехи, то они сильно гремят в течение 1d10 часов

4542 Если цель носит доспехи, то они телепортируется на 2d6 ярдов

4543 Если цель носит доспехи, то они становятся невидимыми

4544 Если цель носит доспехи, то они исчезают на 1d10 раундов

4545 Если цель носит доспехи, то до заката они будут мягкими, как шелк

4546 Если цель носит доспехи, то они восстанавливаются до совершенно нового состояния

4547 если цель носит доспехи, то идет сильный дождь в течение 1d10 дней

4548 Если цель носит броню, то земля под ней дает путь

4549 Если цель носит обувь, его ноги становятся ногами цыпленка

4550 Если цель держит в руках оружие, она страдает от сильного обморожения

4551 Если цель убьет союзника в течение одного хода, он будет полностью исцелен

4552 Если цель убьет кого-либо в течение следующего часа, он исчезнет на 2d4 дня

4553 Если цель зажигает огонь, он испытывает непреодолимое желание сунуть в него руки.

4554 Если цель разжигает огонь, то он в высшей степени боится его

4555 Если цель зажигает огонь, то он видит предзнаменования в его горящем угле

4556 Если цель разжигает огонь, её одежда воспламеняется

4557 Если цель теряет один палец, он намеренно отрезает еще один

4558 Если цель теряет палец, эта рука сморщивается и умирает

4559 Если цель переместится более чем на 10 ярдов от этого места, она умрет

4560 Если цель сейчас имеет менее 1d100 ХП, она полностью исцеляется

4561 Если цель сейчас имеет более 20 ХП, она теряет 1d100

4562 Если цель видит открытую яму, она пытается похоронить себя в ней

4563 Если цель видит открытую яму, её атакует что-то изнутри ямы

4564 Если цель садится или ложится, она не может встать снова в течение 8d6 часов

4565 Если цель садится или ложится, она телепортируется на 1d100 ярдов

4566 Если цель садится или ложится, на нее нападают светящиеся жуки

4567 Если цель садится или ложится, она покрывается небольшим инеем

4568 Если цель проспит больше восьми часов, ее поразит молния

4569 Если цель телепортируется, она прибывает с двумя ведрами краски в руках

4570 Если цель телепортируется, её скелет телепортируется в это место

4571 Если цель использует дверной проем в течение следующего часа, цель превращается в камень

4572 Если цель держит топор , она думает, что она архетипичный Дворф

4573 Если цель держит топор, она пытается обезглавить себя с его помощью

4574 Если цель держит топор, то ее атакует ближайшее дерево

4575 Если цель поклоняется божеству, она утверждает, что говорит от имени божества

4576 Если цель поклоняется божеству, она отказывается от этого божества ради другого

4577 Если цель поклоняется божеству, она считает себя его аватаром

4578 Если цель поклоняется божеству, она думает, что божество разговаривает с ней

4579 Если ладони цели соприкасаются, они прилипают друг к другу до рассвета

4580 Если оружие цели металлическое, его кисть превращается в такой же металл

4581 Если оружие цели металлическое, то оно превращается в стекло на 1d4 раунда

4582 Если оружие цели металлическое, то оно превращается в дерево и наоборот

4583 Если оружие цели металлическое, то теперь оно неразруσιμο

4584 Бесчисленные летучие мыши порхают вокруг цели каждый день с наступлением сумерек

4585 Отныне насекомые постоянно роятся вокруг цели

4586 Магические предметы ненадежны для цели в течение 2d4-1 дней

4587 Магические предметы функционируют на 50% мощности, когда цель использует их

4588 Мясо превращается в гравий, когда оно движется через пищеварительный тракт цели

4589 Меланхолические песнопения исходят из оружия цели во время боя

4590 Металлическое оружие невосприимчиво к магии, пока цель держит его в руках

4591 Металлическое оружие невидимо для цели, пока она держит его в руках

4592 Металлическое оружие мелодично звенит, когда оно ударяет заклинателя

4593 Металлическое оружие не проводит электричество в то время, как цель держит его в руках

4594 Металлическое оружие, кажется, в 10 раз тяжелее для цели, пока она держит его в руках

4595 Металлическое оружие выглядит гудящим от силы, когда цель держит его в руках

4596 Металлическое оружие выглядит невесомым для цели во время боя

4597 Металлическое оружие высекает искры по телу цели как кремь

4598 Музыка заставляет цель плакать кровавыми слезами

4599 Музыка пробуждает в цели свирепую жажду крови

4600 Ближайшая лошадь приобретает личность цели

4601 Ближайшая лошадь жестоко атакует цель, пока один из них не умрет

4602 Ближайшая сосна разрушает дом цели, где бы он ни находился

4603 Ближайшая сосна забрасывает цель зазубренными сосновыми шишками

4604 Ближайшая сосна звучит как цель, когда дует ветер

4605 Ближайшая сосна опрыскивает цель кипящим едким соком

4606 Ближайший зомби появляется на территории под командованием цели

4607 Ближайший зомби атакует цель до тех пор, пока один из них не будет уничтожен

4608 Ближайший зомби следует за целью повсюду

4609 Ближайший зомби крадет что-то ценное у цели, а затем убегает

4610 Следующие 1D10 атак по цели имеют бонус + 4 к урону

4611 Следующие 1d10 атак по цели исцеляют, а не наносят урон

4612 Следующие 1d10 атак по цели наносят обжигающий урон как огонь

4613 Следующие 1d10 атак по цели наносят только иллюзорный урон

4614 Следующие 1d10 атак по цели наносят только минимальный урон

4615 Следующие 1d10 атак по цели оставляют его задыхающимся и обессиленным

4616 Следующие 1d10 атак по цели оставляют его пропитанным рассолом

4617 Следующие 1d10 атак по цели ранили ближайшее дерево вместо него

4618 Следующие 1d4 существа, убитые целью сгорают немедленно

4619 Следующие 1d4 существа, убитые целью немедленно поднимаются как нежить

4620 Следующие 1d4 существа, убитые целью становятся невидимыми после смерти

4621 Следующие 1d4 существа, убитые целью очень быстро разлагаются

4622 Следующий 1d4 часов, выглядят как сон для цели

4623 Следующие 1d4 раундов, кажется, длятся целый день для цели

4624 Следующие 2d4 заклинания, брошенные в цель, по сути, невидимы

4625 Следующие 2d4 заклинания, брошенные в цель, функционируют как текущее заклинание

4626 Следующие 2d4 заклинания, брошенные в цель, функционируют в 2 раза мощнее обычного

4627 Следующие 2d4 заклинания, брошенные в цель, поражают случайные цели поблизости

4628 Следующая лошадь, задетая целью, становится люто хищной

4629 Следующая лошадь, задетая целью, никогда больше не сможет быть оседлана смертными

4630 Следующая лошадь, тронутая целью, сжимается на 75%

4631 Следующая лошадь, задетая целью, превращается в маленького динозавра

4632 Следующий магический предмет, управляемый целью, выглядит податливым как глина

4633 Следующий магический предмет, управляемый целью, больше никогда не может быть им использован

4634 Следующий магический предмет, управляемый целью, не может быть использован никем другим

4635 Следующий магический предмет, управляемый целью, вытягивает из него 1d10 ХП

4636 Следующий магический предмет, управляемый целью, выражает глубокую ненависть к нему

4637 Следующий магический предмет, управляемый целью, выражает глубокую любовь к нему

4638 Следующий магический предмет, управляемый целью, запечатляется его отпечатками пальцев

4639 Следующий магический предмет, управляемый целью, невидим, пока он его использует

4640 Следующий магический предмет, управляемый целью, оставляет красочные следы света

4641 Следующий магический предмет, управляемый целью, оставляет странные шрамы на её ладонях

4642 Следующий магический предмет, управляемый целью, заставляет её думать, что она тонет

4643 Следующий магический предмет, управляемый целью, заставляет его руки неметь

4644 Следующий магический предмет, управляемый целью, восстанавливает 1d10 ХП

4645 Следующий магический предмет, управляемый целью, выглядит для него разогретым до 538°

4646 Следующий магический предмет, управляемый целью, кажется ему в 10 раз тяжелее

4647 Следующий магический предмет, управляемый целью, сияет как маяк для нежити

4648 Следующий магический предмет, управляемый целью, пахнет навозом в течение 3d8 дней

4649 Следующий магический предмет, управляемый целью, пытается контролировать его разум

4650 Следующий магический предмет, управляемый целью, работает с удвоенной мощностью

4651 Следующий магический предмет, управляемый целью, работает вопреки его желаниям

4652 Следующий субъект, ранящий цель, получает половину урона

4653 Следующий субъект, ранящий цель, не может причинить вреда никому другому до захода солнца

4654 Следующий субъект, ранящий цель, дико галлюцинирует в течение одного хода

4655 Следующий субъект, ранящий цель, наносит максимальный урон

4656 Следующий субъект, ранящий цель, подвергается нападению паразитов

4657 Следующий субъект, ранивший цель, немедленно приковывается к ней цепью

4658 Следующий субъект, ранивший цель, парализуется на 1D10 раундов

4659 Следующий субъект, ранивший цель, забрызган рыбьими потрохами

4660 Следующий субъект, ранивший цель, поражается слепотой до самого заката

4661 Следующий субъект, ранивший цель, подвергается нападению агрессивных пчел

4662 Следующий субъект, ранивший цель, выбрасывается в ближайший колодец

4663 Следующий субъект, ранивший цель, обожествляется паразитами

4664 Следующий субъект, ранивший цель, должен совершить спас-бросок или упасть без сознания

4665 Следующий субъект, ранивший цель, мчится к ближайшему кладбищу

4666 Следующий субъект, ранивший цель, похож на него в течение 1d20 часов

4667 Следующий субъект, ранивший цель, видит пламя, пылающее вокруг него

4668 Следующий субъект, ранивший цель, испытывает удвоенный урон

4669 Следующий субъект, ранивший цель, испытывает такой-же урон

4670 Следующий субъект, ранивший цель, страдает от непреодолимого головокружения

4671 Следующий субъект, ранивший цель, вместо нее получает урон

4672 Следующий субъект, ранивший цель, телепортируется на расстояние 1d4 мили

4673 Следующий субъект, ранивший цель, телепортируется на 4d8 ярдов прямо вверх

4674 Следующий субъект, ранивший цель, затем атакует заклинателя

4675 Следующий субъект, ранивший цель, затем убегает в ближайший лес

4676 Следующий субъект, ранивший цель, думает, что она умрет еще до наступления темноты

4677 Следующий субъект, ранивший цель, думает, что он утонет за один ход

4678 Следующий субъект, ранивший цель, думает, что он убил цель

4679 Следующий субъект, ранивший цель, полностью обезоруживает себя

4680 Следующий субъект, ранивший цель, вскоре будет похищен нежитью

4681 Следующий субъект раненый целью, должен совершить спас-бросок или состариться на 1d6 лет

4682 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок, или будет атакован паразитами

4683 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок, или будет очарован ею

4684 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок, или будет отравлена

4685 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок, или будет поражена молчанием

4686 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок, или будет заражена проказой

4687 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок или ХП опустятся до единицы

4688 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок или убежать, охваченный паникой

4689 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок или сжаться на 5d10%

4690 Следующий субъект, раненый целью, должен совершить спас-бросок или телепортироваться на 1d4 мили

4691 Следующая лужа, в которую ступила цель, снимает с него грех

4692 Следующая лужа, в которую ступила цель, вызывает у неё галлюцинации

4693 Следующая лужа, в которую ступила цель, меняет ее мировоззрение до рассвета

4694 Следующая лужа, в которую ступила цель, содержит небольшое морское чудовище.

4695 Следующая лужа, в которую ступила цель, обливает его с ног до головы

4696 Следующая лужа, в которую ступила цель, взрывается как огненный шар 6HD

4697 Следующая лужа, в которую ступила цель, затвердевает, как цемент

4698 Следующая лужа, в которую ступила цель, внушает ей манию величия

4699 Следующая лужа, в которую ступила цель, — это 16HD элементаль воды

4700 Следующая лужа, в которую ступила цель, — это высококонцентрированная кислота

4701 Следующая лужа, в которую ступила цель, отправляет его на План водяной стихии

4702 Следующая лужа, в которую ступила цель, телепортирует его к ближайшему озеру

4703 Следующая лужа, в которую ступила цель, подбрасывает цель на 3d10 ярдов в воздух

4704 Следующая лужа, в которую ступила цель, превращается в стекло

4705 В следующий раз, когда цель коснется дерева, она должна совершить спас-бросок или превратиться в древесину

4706 В следующий раз, когда цель коснется дерева, на него нападут 1d100 белок

4707 В следующий раз, когда цель коснется дерева, она будет похоронена в куче опилок

4708 В следующий раз, когда цель коснется дерева, она зарастет жесткой корой

4709 Следующее оружие, которое ранит цель, выпитывает воду как губка

4710 Следующее оружие, которое ранит цель, поражает ее владельца нарколепсией

4711 Следующее оружие, которое ранит цель, выглядит пористым, как губка

4712 Следующее оружие, которое ранит цель, выглядит сделанным из алмаза

4713 Следующее оружие, которое ранит цель, становится чёрным как уголь навсегда

4714 Следующее оружие, которое ранит цель, начинает стареть на 1d100 лет в раунд

4715 Следующее оружие, которое ранит цель, горит как магний в течение 1D10 раундов

4716 Следующее оружие, которое ранит цель, никогда не сможет ранить его снова после этого

4717 Следующее оружие, которое ранит цель, не может причинить ему вреда в течение 1d8 дней

4718 Следующее оружие, которое ранит цель, дезинтегрируется, если оно ранит его снова

4719 Следующее оружие, которое ранит цель, вонзается в ближайшее дерево

4720 Следующее оружие, которое ранит цель, источает едкий пар в течение 1d4 недель

4721 Следующее оружие, которое ранит цель, исцеляет его, если оно ранит его снова

4722 Следующее оружие, которое ранит цель, исцеляет ее владельца на такую же величину

4723 Следующее оружие, которое ранит цель, идентифицирует её как своего законного владельца

4724 Следующее оружие, которое ранит цель, наносит 10-кратный урон от результата

4725 Следующее оружие, которое ранит цель, с вероятностью 5% изменит её пол

4726 Следующее оружие, которое ранит цель, — это +1, пока она снова не будет ранена

4727 Следующее оружие, которое ранит цель, с вероятностью 10% изменит ее мировоззрение

4728 Следующее оружие, которое ранит цель, с вероятностью 10% уничтожит его душу

4729 Следующее оружие, которое ранит цель, с вероятностью 60% разлетится вдребезги

4730 Следующее оружие, которое ранит цель, как полагают, является могучим артефактом

4731 Следующее оружие, которое ранит цель, разбивается на маленький кубик

4732 Следующее оружие, которое ранит цель, имеет гравировку с её именем

4733 Следующее оружие, которое ранит цель, - после этого имеет -1 к попаданию навсегда

4734 Следующее оружие, которое ранит цель, замерзает в большой глыбе льда

4735 Следующее оружие, которое ранит цель, обладает интенсивным магнитным полем

4736 Следующее оружие, которое ранит цель, невидимо для неё навсегда

4737 Следующее оружие, которое ранит цель, ревниво ищут коллекционеры

4738 Следующее оружие, которое ранит цель, старше, чем вся Вселенная

4739 Следующее оружие, которое ранит цель, пригвождено к ближайшему валуну

4740 Следующее оружие, которое ранит цель, заменяется почти точной копией

4741 Следующее оружие, которое ранит цель, вскоре будет отобрано демонами

4742 Следующее оружие, которое ранит цель, после этого имеет бонус +1, к попаданию по ней

4743 Следующее оружие, которое ранит цель, после этого имеет бонус +4, к попаданию по ней

4744 Следующее оружие, которое ранит цель, после этого становится неразрушимым

4745 Следующее оружие, которое ранит цель, после этого ужасно боится её

4746 Следующее оружие, которое ранит цель, прыгает на 1d100 раундов в будущее

4747 Следующее оружие, которое ранит цель, также ранит нападающего

4748 Следующее оружие, которое ранит цель, заставляет её страдать от апокалиптических видений

4749 Следующее оружие, которое ранит цель, должно совершить спас-бросок или растаять, как свеча

4750 Следующее оружие, которое ранит цель, должно совершить спас-бросок или сжаться на 5d10 + 45%

4751 Следующее оружие, которое ранит цель, штрафует КД своего владельца на 5

4752 Следующее оружие, которое ранит цель, оказывается могущественным артефактом

4753 Следующее оружие, которое ранит цель, превращается в камень

4754 Следующее оружие, которое ранит цель, исчезает на 1D10 раундов

4755 Следующее оружие, которое ранит цель, было выковано из её собственных костей

4756 Следующее оружие, которое ранит цель, было выковано в отдаленном мире

4757 Никто не разговаривает с целью в течение 2d4-1 дней

4758 Никто не разговаривает с целью, пока она не прольет свою собственную кровь

4759 Немагические животные реагируют на цель так, как если бы она была Солевым лизунцом

4760 Немагические животные реагируют на цель так, как если бы она была пищей

4761 Немагические животные реагируют на цель так, как если бы он был одним из них

4762 Немагические животные реагируют на цель так, как если бы он был нежитью

4763 Нормальные голоса кажутся цели оглушительно громкими

4764 Нормальные голоса кажутся призрачными и навязчивыми для цели

4765 Нормальные голоса, похоже, отдаются властным эхом для цели

4766 Нормальные голоса, похоже, резонируют в костях цели

4767 На спине цели есть кнопка, которая, если ее нажать, подсвечивает её голову

4768 На спине цели есть кнопка, которая, если ее нажать, заставляет его хихикать

4769 На спине цели есть кнопка, которая при нажатии заставляет его светиться синим цветом

4770 На спине цели есть кнопка, которая, если ее нажать, заставляет его потеть

4771 Один раз в день цель может издать звук, похожий на пушечный выстрел

4772 Один раз в день цель может сделать все колеса поблизости невидимыми

4773 Один из союзников цели считает, что цель — это Аватар его Бога

4774 Одна из рук цели становится гибкой как веревка во время боя

4775 Одна из рук цели может сгибаться в 1d4 дополнительных местах

4776 Одна из рук цели так же прочна, как сталь, но только когда она мокрая

4777 Одна из рук цели кривится как штопор

4778 Одна из рук цели загнута как пастуший посох

4779 Одна из рук цели заменена дубликатом его головы

4780 Одна из рук цели оголена до кости, но работает нормально

4781 Одна из рук цели теряет все кости, но функционирует как щупальце

4782 Одна из рук цели превращается в маленькую копию его ноги

4783 Одна из рук цели превращается в переднюю лапу Льва

4784 Один из глаз цели мигрирует на затылок

4785 Одна из ступней цели плавится в наковальню

4786 Одна из ступней цели поворачивается на 180° в лодыжке

4787 Одна из кистей цели, по-видимому, была расплющена молотком

4788 Одна из кистей цели становится ужасно искореженной и деформированной

4789 одна из кистей цели может пройти сквозь твердую сталь

4790 Одна из кистей цели может проходить сквозь камень

4791 Одна из кистей цели не может быть порезана немагическим металлом

4792 Одна из кистей цели растворяется в воде подобно песчаному замку

4793 Одна из кистей цели играет важную роль в Апокалипсисе

4794 Одна из кистей цели ярко светится в присутствии магии

4795 Одна из кистей цели огнеупорна, но он никогда не знает, какая именно

4796 Одна из кистей цели огнеупорна, другая исчезает

4797 Одна из кистей цели невосприимчива к ударам дубинкой

4798 Одна из кистей цели непроницаема для лучевых магических заклинаний

4799 Одна из кистей цели непроницаема для магического холода

4800 Одна из кистей цели невидима для нежити

4801 Одна из кистей цели имеет вид руки орангутанга

4802 Одна из кистей цели мигрирует к макушке ее головы

4803 Одна из кистей цели источает вязкую жидкость, похожую на сок

4804 Одна из кистей цели сияет как маяк если сжать ее в кулак

4805 Одна из кистей цели превращается в копыто

4806 Одна из кистей цели превращается в идеальный гранитный куб

4807 Одна из кистей цели превращается в точную копию головы кролика

4808 Одна из кистей цели превращается в губку

4809 Одна из кистей цели, когда она сжата, выглядит как маленькая голова

4810 Одна из ног цели и одна из его рук становятся прозрачными как стекло

4811 Одна из ног цели и одна из его рук, выглядит так, будто они сделаны из дерева

4812 Одна из ног цели и одна из его рук сжимаются на 50%

4813 Одна из ног цели и одна из его рук становятся невидимыми

4814 Одна из конечностей цели приобретает враждебный ей интеллект

4815 Одна из конечностей цели всегда выглядит пропитанной молоком

4816 Одна из конечностей цели выглядит сделанной из алмаза

4817 Одна из конечностей цели становится дико непослушной во время боя

4818 Одна из конечностей цели может выглядеть идентично другой

4819 Одна из конечностей цели может быть развеяна как иллюзия

4820 Одна из конечностей цели никогда не может стать невидимой

4821 Одна из конечностей цели не может быть защищена броней в бою

4822 Одна из конечностей цели развивает сильную ненависть к другим

4823 Одна из конечностей цели отваливается и пытается убежать

4824 Одна из конечностей цели светится яркосиним в темноте

4825 Одна из конечностей цели пострадала как от заклинания Замедление

4826 Одна из конечностей цели во время боя тверда как сталь

4827 Одна из конечностей цели явно искусственная

4828 Одна из конечностей цели управляется заклинателем в течение 1D10 раундов

4829 Одна из конечностей цели покрыта перьями

4830 Одна из конечностей цели полностью неуничтожима

4831 Одна из конечностей цели невосприимчива к клинкам во время боя

4832 Одна из конечностей цели невосприимчива к полиморфной магии

4833 Одна из конечностей цели сделана из фарфора, но функционирует нормально

4834 Одна из конечностей цели парализована на 1d6 дней

4835 Одна из конечностей цели заменена отвратительным щупальцем

4836 Одна из конечностей цели ответственна за геноцид

4837 Одна из конечностей цели разыскивается за убийство

4838 Одна из конечностей цели теперь торчит из центра его спины

4839 Одна из конечностей цели регенерируется за 1d4 раунда, если ее отрубить

4840 Одна из конечностей цели втягивается в её торс, когда она не используется

4841 Одна из конечностей цели, похоже, принадлежит к другой расе

4842 Одна из конечностей цели сжимается на 1d4% в день

4843 Одна из конечностей цели испытывает сильную боль, если она использует магию

4844 Одна из конечностей цели становится зеленой как трава

4845 Одна из конечностей цели превращается в ветку дерева

4846 Одна из конечностей цели превращается в чистое золото

4847 Один или несколько союзников цели замышляют убить ее

4848 Один или несколько союзников цели считают, что цель-предатель

4849 Обычная вода оказывает мощное рвотное действие на цель

4850 Обычная вода вызывает у цели агрессивное недержание

4851 Обычная вода так же опьяняет цель, как и дистиллированные спирты

4852 Обычная вода невероятно впечатляет цель

4853 Окружающие часто ошибочно принимают цель за ненавистного врага

4854 Окружающие часто ошибочно принимают цель за статую заклинателя

4855 Окружающие часто ошибочно принимают цель за чудовищную нежить

4856 Окружающие часто путают цель с кем-то, кому на это наплевать

4857 Те, кто, впервые встречают цель, обвиняет ее в том, что она утонула

4858 Те, кто, впервые встречают цель, обвиняет её в измене

4859 Те, кто, впервые встречаются с целью, боятся её

4860 Те, кто встречают цель впервые, пугают её

4861 Те, кто впервые встречают цель, становятся тяжело больным

4862 Те, кто встречают цель впервые, чувствуют себя оскорбленным ей

4863 Те, кто впервые встречают цель, игнорируют её, если она говорит

4864 Те, кто впервые встречают цель, насмешливо смеется над ней

4865 Те, кто впервые встречают цель, теряет 1d4 золотых монеты

4866 Те, кто встречают цель в первый раз, ошибочно принимают её за королевскую особу

4867 Те, кто встречают цель в первый раз, издеваются над ее чувством моды

4868 Те, кто встречает цель впервые, указывает на него пальцем и смеется

4869 Те, кто встречает цель в первый раз, быстро забывает о нем

4870 Те, кто встречают цель в первый раз, отказывается с ней разговаривать

4871 Те, кто встречают цель впервые, как правило, доверяет ей

4872 Те, кто впервые встретивший цель, думает, что она труп

4873 Те, кто впервые встречают цель, думают, что она убийца

4874 Те, кто встречают цель впервые, думают, что она вор

4875 Те, кто встречают цель впервые, думают, что она издевается над ними

4876 Те, кто впервые встречают цель, думают, что она в огне

4877 Те, кто встречают цель впервые, считают её глупцом

4878 Те, кто встречает цель впервые, думают, что она демон

4879 Те, кто встречают цель впервые, думают, что она отвратительна

4880 Те, кто встречают цель впервые, угрожают убить её

4881 Фосфоресцирующие жуки изобилуют над кожей цели в течение 2d12 часов

4882 Печатный текст выглядит безнадежно искаженным, когда цель находится рядом

4883 Веревка шипит как змея, в то время как цель использует ее

4884 Веревка имеет тенденцию безнадежно запутываться, когда цель использует ее

4885 Минеральная вода брызжет из носа цели в течение 1D10 раундов

4886 Мерцающие огни играют на коже цели во время боя

4887 Дым выходит из земли рядом с целью, когда он сердится

4888 Дым заставляет цель думать, что она задыхается

4889 Дым вырывается из глаз цели, когда она использует или поражается магией

4890 Дым струится из кожи цели, как будто его кости пылают

4891 Некоторые обычные немагические виды принимают цель как своего врага

4892 Некоторые обычные немагические виды навсегда невидимы для цели

4893 Какое-то отдаленное существо было нанято, чтобы убить цель

4894 Что-то со дна ближайшего озера атакует цель

4895 Искры летят из ушей цели как с точильного камня

4896 Искры летят из глаз цели, когда она достает оружие

4897 Когда цель сердится, с кончиков ее пальцев слетают искры

4898 Пока цель говорит, из ее ноздрей вылетают искры

4899 Призрачные голоса эхом повторяют все, что говорит цель

4900 Внезапно появляются 1d4 человека и атакуют цель

4901 Внезапно появляются 1d4 человека и предлагают цели безделушки

4902 Внезапно появляются 1d4 человека и пытаются накинуть лассо на цель

4903 Внезапно появляются 1d4 человека и поклоняются цели

4904 Внезапно 1d4 человека поблизости напоминают цель

4905 Внезапно 1d4 человека поблизости хотят убить цель

4906 Серосодержащая грязь сочится из одежды цели в течение 1d8 часов

4907 Призванные существа имеют бонус +2 к попаданию по цели

4908 Призванные существа ускоряются в присутствии цели

4909 Призванные существа невидимы для цели

4910 Призванные существа замедлены в присутствии цели

4911 Призванные существа могут не издавать ни звука в присутствии цели

4912 Призванные существа жаждут завладеть имуществом цели

4913 Призванные существа игнорируют и не затрагиваются целью

4914 Призванные существа игнорируют цель, если она не атакует их

4915 Призванные существа игнорируют цель, если только у нее нет обнаженного оружия

4916 Мечи не могут приблизиться к цели ближе, чем на десять футов в течение 1d4 раундов

4917 Мечи в присутствии цели сочатся его кровью

4918 Мечи проходят безвредно сквозь тело цели в течение 1d4 ходов

4919 Цель овладевает новым языком и отказывается говорить на каком-либо другом

4920 Цель получает точную копию книги заклинаний заклинателя

4921 Цель приобретает шрамы, соответствующие любым ранам, которые он наносит другим

4922 Цель ведет себя так, как будто её на самом деле не существует

4923 Цель ведет себя так, как будто она единственная реально существующая личность

4924 Цель действует так, как будто ее пальцы легко заменить

4925 Цель действует так, как если бы его голова и тело были двумя отдельными существами

4926 Цель ведет себя обычно как ублюдок по отношению к своим друзьям и союзникам

4927 Цель действует как ребенок в течение 10d10 раундов

4928 Цель действует как лошадь в течение 1d4 ходов

4929 Цель добавляет 1d4 к каждому показателю характеристик на 2d12 часов

4930 Цель производит впечатление показного богатства даже если он беден

4931 Цель стареет на 1d10 лет в день в течение следующих 1d4 недель

4932 Цель стареет на 1d1000 лет; если она выживет, то она не подвергается старению

4933 Цель стареет на 1d4 года каждый раз, когда она произносит свое имя

4934 Цель стареет на 1d4 года каждый раз, когда его режут когтем или клыком

4935 Цель стареет на 1d4 года каждый раз, когда его режут металлическим лезвием

4936 Цель стареет на 1d4 года каждый раз, когда её оружие травмирует кого-либо

4937 Цель стареет в 2 раза быстрее обычного если только у неё во рту нет монеты

4938 Цель стареет в 2 раза быстрее обычного пока не находится под прямыми солнечными лучами

4939 Цель стареет на один год за каждую единицу огненного урона, полученной ей

4940 Цель стареет на один год за раунд, проведенный в присутствии заклинателя

4941 Возраст цели уменьшается или увеличивается на 1d10 лет каждый час

4942 Цель всегда атакует противника, которого он с наименьшей вероятностью одолеет

4943 Цель всегда не задумывается о последствиях

4944 Цель всегда знает местонахождение ближайшего жирафа

4945 Цель и его имущество лишены каких-либо чар

4946 Цель и ближайший зомби прикованы друг к другу рядом

4947 Цель и ближайшего зомби часто путают друг с другом

4948 Цель и ближайший зомби обмениваются телами

4949 Цель и ближайший зомби образуют нечестивый альянс

4950 Цель и ближайшая лошадь обмениваются телами

4951 Цель и ближайшая лошадь обмениваются одеждой

4952 Цель и следующий субъект, на которого она нападает, невидимы друг для друга

4953 Цель и следующий субъект, которого она атакует, пропитаны ледяным рассолом

4954 Цель и следующий субъект, которого она атакует, оба уменьшаются на 5d10%

4955 Цель и следующий субъект, которого она атакует, каждый теряет 2d8 ХП

4956 Цель и следующий субъект, которого она атакует, падают без сознания до рассвета

4957 Цель и следующий субъект, которого она атакует, застывают на месте

4958 Цель и следующий субъект, которого она атакует, телепортируются на расстояние 1d4 мили

4959 Цель и следующий субъект, которого она атакует, исчезают на 10d10 раундов

4960 Цель выглядит на 1d100 лет старше, чем она есть на самом деле

4961 Цель выглядит на 1d20 дюймов выше, чем она есть на самом деле

4962 Цель выглядит как отвратительный труп до завтрашнего рассвета

4963 Цель выглядит гораздо более угрожающей, чем она есть на самом деле

4964 Цель, выглядит так, будто находится в самом центре ужасного ливня

4965 Цель выглядит сделанной из шоколада до завтрашнего рассвета

4966 Цель выглядит так, будто она пропитана её собственной кровью до завтрашнего рассвета

4967 Цель выглядит одетой в плащ из мерцающего огня

4968 Цель выглядит собранной из бамбука

4969 Цель выглядит так, будто была сожжена до неузнаваемости

4970 Цель, выглядит так, будто ее вывернули наизнанку, а затем восстановили

4971 Цель утверждает, что вот-вот произойдет великая катастрофа

4972 Цель утверждает, что ближайший союзник — это действительно иллюзия

4973 Цель утверждает, что ближайший союзник пытается Очаровать её

4974 Цель утверждает, что существует огромный заговор, направленный на то, чтобы заполучить её

4975 Цель утверждает, что все договоры являются пустыми и недействительными

4976 Цель утверждает, что все золото в радиусе 10 миль является поддельным

4977 Цель утверждает, что любой, кто истекает кровью в её присутствии, - трус

4978 Цель утверждает, что любой, кто выпьет её кровь будет жить вечно

4979 Цель утверждает, что опасный организм живёт в её плоти

4980 Цель утверждает, что смерть больше не имеет над ней никакой власти

4981 Цель утверждает, что основанная на огне магия не оказывает на неё никакого воздействия

4982 Цель утверждает, что она и заклинатель были союзниками в течение многих лет

4983 Цель утверждает, что она может командовать нежитью

4984 Цель утверждает, что она может лечить болезни и изгонять демонов

4985 Цель утверждает, что она может предсказать будущее, за правильную цену

4986 Цель утверждает, что она может определить яды, попробовав их на вкус

4987 Цель утверждает, что она может издавать божественные указы

4988 Цель утверждает, что она может наложить мощные проклятия на окружающих

4989 Цель утверждает, что она может произвести жемчуг, если она съест песок

4990 Цель утверждает, что она может вызвать Земных Элементалей, съев грязь

4991 Цель утверждает, что она может вызывать призраков и фантомов по своему желанию

4992 Цель утверждает, что она может принимать облик доппельгангера

4993 Цель утверждает, что она может говорить с воздушными Элементалями по своему желанию

4994 Цель утверждает, что она может метать молнии по своему желанию

4995 Цель утверждает, что она может путешествовать между планами по желанию

4996 Цель утверждает, что она может свободно перемещаться во времени

4997 Цель утверждает, что она может превратить алмазы в уголь, съев их

4998 Цель утверждает, что она умерла 1d4 раундов назад

4999 Цель утверждает, что она умерла 1d4 лет назад

5000 Цель утверждает, что у неё есть ключ, который отпирает её череп

5001 Цель утверждает, что у него есть множество непроверяемых болезней

5002 Цель утверждает, что ему осталось жить всего 1d4 часа

5003 Цель утверждает, что он обладает силой даровать божественность

5004 Цель утверждает, что он обладает силой создавать и уничтожать души

5005 Цель утверждает, что она быстро выздоравливает и имеет металлический скелет

5006 Цель утверждает, что она намерена сровнять с землей ближайший город

5007 Цель утверждает, что она происходит от могущественных королей

5008 Цель утверждает, что она является отцом заклинателя

5009 Цель утверждает, что она точно знает, кому суждено её убить

5010 Цель утверждает, что ей известно местонахождение тайной священной книги

5011 Цель утверждает, что ей известно местонахождение огромного сокровища

5012 Цель утверждает, что она знает, когда, где и как она умрет

5013 Цель утверждает, что она должна выбрать, кто из его союзников должен умереть

5014 Цель утверждает, что она была укушена оборотнем месяц назад

5015 Цель утверждает, что она станет всемогущей после смерти

5016 Цель утверждает, что она сойдет с ума, если она не съест 1d4 яблок

5017 Цель утверждает, что она работала палачом у короля

5018 Цель утверждает, что она вспыхнет, если кто-нибудь произнесет её имя

5019 Цель утверждает, что она воспламенится, если она слишком быстро вытащит свое оружие

5020 Цель утверждает, что она воспламенится, если она промокнет

5021 Цель утверждает, что она воспламенится, если она прочитает карту

5022 Цель утверждает, что она воспламенится, если она будет на улице на закате

5023 Цель утверждает, что она воспламенится, если прольется её кровь

5024 Цель утверждает, что она умрет прежде, чем она увидит еще одну зиму

5025 Цель утверждает, что она умрет во время следующего ливня

5026 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо причинит вред заклинателю

5027 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо поблизости умрет насильственной смертью

5028 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо поблизости окажется его родственником

5029 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо поблизости произнесет её имя

5030 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо поблизости использует магию

5031 Цель утверждает, что она умрет, если переоденется или почистит свою одежду

5032 Цель утверждает, что она умрет, если закроет глаза или моргнет

5033 Цель утверждает, что она умрет, если пересечет движущуюся воду

5034 Цель утверждает, что она умрет, если не получит пони

5035 Цель утверждает, что она умрет, если вытащит оружие в гневе

5036 Цель утверждает, что она умрет, если он вытащит / уберет свое оружие

5037 Цель утверждает, что она умрет, если будет есть в течение следующих 4d6 дней

5038 Цель утверждает, что она умрет, если выстрелит из любого снарядного оружия

5039 Цель утверждает, что она умрет, если откроет глаза

5040 Цель утверждает, что она умрет, если увидит радугу

5041 Цель утверждает, что она умрет, если увидит собственную кровь

5042 Цель утверждает, что она умрет, если будет говорить на своем родном языке

5043 Цель утверждает, что она умрет, если потратит хоть немного денег

5044 Цель утверждает, что она умрет, если перестанет танцевать

5045 Цель утверждает, что она умрет, если перестанет говорить

5046 Цель утверждает, что она умрет, если прикоснется к чужой крови

5047 цель утверждает, что она умрет, если прикоснется к золоту

5048 цель утверждает, что она умрет, если прикоснется к льду

5049 цель утверждает, что она умрет, если прикоснется к металлу

5050 Цель утверждает, что она умрет, если использует какой-либо магический предмет

5051 Цель утверждает, что она умрет, если заговорит о чем-/ком-то конкретном

5052 Цель утверждает, что она умрет, если её ранят магическим клинком

5053 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо скажет ей умереть

5054 Цель утверждает, что она умрет через 1d4 раунда

5055 Цель утверждает, что она умрет от предвзятости

5056 Цель утверждает, что она умрет в следующий раз, когда будет есть

5057 Цель утверждает, что она умрет в следующий раз, когда получит первую помощь

5058 Цель утверждает, что она умрет в следующий раз, когда будет спать

5059 Цель утверждает, что она умрет, если не сожжет всю свою одежду

5060 Цель утверждает, что она умрет, если не перережет себе горло

5061 Цель утверждает, что она умрет, если не отрубит себе руку

5062 Цель утверждает, что она умрет, если не уничтожит свои магические предметы

5063 Цель утверждает, что она умрет, если не уничтожит свое оружие

5064 Цель утверждает, что она умрет, если не выльет всю свою кровь

5065 Цель утверждает, что она умрет, если не выпьет сильный яд

5066 Цель утверждает, что она умрет, если не съест особый гриб

5067 Цель утверждает, что она умрет, если не убьет заклинателя

5068 Цель утверждает, что она умрет, если не раздобудет 500 золотых монет

5069 Цель утверждает, что она умрет, если не достанет 500 золотых монет

5070 Цель утверждает, что она умрет, если не будет бодрствовать в течение 2d6 недель

5071 Цель утверждает, что она умрет, если не проглотит Волшебное кольцо

5072 Цель утверждает, что она умрет, если не примет клятву пацифизма

5073 Цель утверждает, что она умрет, если её требования не будут выполнены

5074 Цель утверждает, что она умрет, если кто-либо не обезглавит её

5075 Цель утверждает, что она умрет, если заклинатель не убьет себя

5076 Цель утверждает, что она умрет, когда заклинатель произнесет еще одно заклинание

5077 Цель утверждает, что она утонет в изображении озера

5078 Цель утверждает, что она утонет в небольшой луже поблизости

5079 Цель утверждает, что она взорвется, если кто-либо будет есть пищу рядом с ним

5080 Цель утверждает, что она сойдет с ума, если кто-либо прикоснется к ней

5081 Цель утверждает, что она превратится в оборотня, если съест мясо

5082 Цель утверждает, что она превратится в алмаз, когда её убьют

5083 Цель утверждает, что она исчезнет навсегда, если заснет

5084 Цель утверждает, что она исчезнет навсегда, если покинет эту область

5085 Цель утверждает, что она растворится в земле завтра на рассвете

5086 Цель утверждает, что она исчезнет в небе, если её ранят

5087 Цель утверждает, что она призрак и должна бродить в этом районе

5088 Цель утверждает, что она высококвалифицированный торакальный хирург

5089 Цель утверждает, что она могучий воин, вопреки очевидным фактам

5090 Цель утверждает, что она призванное существо, которое вот-вот будет изгнано

5091 Цель утверждает, что она путешественник из древней страны

5092 Цель утверждает, что она убийца из далекого будущего

5093 Цель утверждает, что она является аватаром божества заклинателя

5094 Цель утверждает, что она была смертельно ранена

5095 Цель утверждает, что она была неоднократно разрушена и восстановлена

5096 Цель утверждает, что её заменил дoppelgänger

5097 Цель утверждает, что она брат драконов и компаньон сов

5098 Цель утверждает, что она пришла, чтобы освободить свой народ от рабства

5099 Цель утверждает, что она стремится уничтожить свою расу

5100 Цель утверждает, что она нашла заговор, направленный на уничтожение её расы

5101 Цель утверждает, что она охотится на монстра из далекого прошлого

5102 Цель утверждает, что она невосприимчива к магии

5103 Цель утверждает, что она отправилась на поиски, чтобы уничтожить могущественный артефакт

5104 Цель утверждает, что она находится на скальном выступе, окруженном лавой

5105 Цель утверждает, что она находится на грани уничтожения своей расы

5106 Цель утверждает, что она одна из многих клонов настоящей цели

5107 Цель утверждает, что она защищена нечестивым полчищем демонов

5108 Цель утверждает, что она быстро истекает кровью до смерти

5109 Цель утверждает, что она ответственна за множество тысяч смертей

5110 Цель утверждает, что она стоит на дне глубокого колодца

5111 Цель утверждает, что она стоит на выступе над бездонной пропастью

5112 Цель утверждает, что она сверхъестественно красива

5113 Цель утверждает, что она воплощение могущественного артефакта

5114 Цель утверждает, что она самый могущественный воин в мире

5115 Цель утверждает, что она самый могущественный магический пользователь в мире

5116 Цель утверждает, что она превращается в какого-то зверя

5117 Цель утверждает, что она невыразимо уродлива

5118 Цель утверждает, что она растворима в воде

5119 Цель утверждает, что её действия соответствуют пророчеству

5120 Цель утверждает, что её действия формируют судьбу мира

5121 Цель утверждает, что её союзники покинули её

5122 Цель утверждает, что её рождение произошло при странных обстоятельствах

5123 Цель утверждает, что её кровь стоит дороже золота

5124 Цель утверждает, что её тело и голова — это два симбиотических организма

5125 Цель утверждает, что её одежда извивается из-за змей

5126 Цель утверждает, что её одежда пытается убить её

5127 Цель утверждает, что её нынешний облик не является её истинной формой

5128 Цель утверждает, что её смерть будет отомщена тысячу раз

5129 Цель утверждает, что её плоть тверже железа

5130 Цель утверждает, что её Бог должен ей большое одолжение

5131 Цель утверждает, что её внутренние органы сделаны из чистого золота

5132 Цель утверждает, что все её планы достигнут своей кульминации завтра на рассвете

5133 Цель утверждает, что её душа будет уничтожена, если она будет ранена

5134 Цель утверждает, что её прикосновение может вызвать безумие

5135 Цель утверждает, что её тяжелейшие травмы — это просто царапины

5136 Цель утверждает, что никто поблизости на самом деле не существует

5137 Цель утверждает, что один из её союзников предаст его в саду

5138 Цель утверждает, что компрессы из навоза могут вылечить любую рану

5139 Цель утверждает, что каламбуры и рифмы причиняют ему боль

5140 Цель утверждает, что таинственные сущности замышляют её низвержение

5141 Цель утверждает, что кто-то поблизости является аватаром ее Божества

5142 Цель утверждает, что вся пища в радиусе 10 миль ядовита

5143 Цель утверждает, что ответ на каждую загадку — это " время"

5144 Цель утверждает, что заклинатель-мошенник и шарлатан

5145 Цель утверждает, что заклинатель является аватаром ее божества

5146 Цель утверждает, что заклинание заклинателя сработало так, как было задумано

5147 Цель утверждает, что король должен ему огромное одолжение

5148 Цель утверждает, что расплата за грех на самом деле не является смертью

5149 Цель утверждает, что мир прекратит свое существование в тот момент, когда она умрет

5150 Цель утверждает, что время — это иллюзия, а время обеда-вдвойне

5151 Цель утверждает, что тот, кто убьет её, станет богом

5152 Цель утверждает, что тот, кто убьет её, получит невероятные богатства

5153 Цель атакует любого, кто при ней использует магический предмет

5154 Цель атакует любого, кто атакует заклинателя

5155 Цель атакует любого, кто видит, как она использует магический предмет

5156 Цель атакует любого, кто плохо отзывается о заклинателе

5157 Цель атакует любого, кто использует магию против заклинателя

5158 Цель атакует ближайшее стадное животное до тех пор, пока оно не умрет

5159 Цель атакует следующего субъекта поблизости который произносит свое собственное имя

5160 Цель атакует следующего субъекта, находящегося поблизости который, тратит деньги

5161 Цель атакует следующего субъекта, который обращается к ней по имени

5162 Цель атакует следующего субъекта, который достает оружие поблизости

5163 Цель атакует самое жесткое, самое опасное существо, которое она способна увидеть

5164 Цель пытается заполучить книгу заклинаний заклинателя

5165 Цель пытается выпотрошить себя голыми руками

5166 Цель пытается проглотить любые чернила, которые она увидит

5167 Цель пытается имитировать заклинателя все чаще

5168 Цель пытается задушить все деревья в радиусе 100 ярдов

5169 Цель пытается задушить себя голыми руками

5170 Цель привлекает всевозможных мутантов и абоминаций

5171 Цель привлекает пиявок, личинок, слизи и улиток

5172 Цель лепечет невнятно в течение 2d10 раундов

5173 Цель лает как собака, когда думает, что видит магию

5174 Цель становится преданным приверженцем какой-то маргинальной религии

5175 Цель становится альбиносом

5176 Цель становится бестелесной, если ее ранят оружием из золота

5177 Цель становится легкомысленной и веселой, когда в нее в следующий раз попадет оружие

5178 Цель становится чрезвычайно жадной к любому магическому предмету, который она видит

5179 Цель становится чрезвычайно голодной после каждой битвы

5180 Цель становится практически безумной от ярости всякий раз, когда она произносит свое имя

5181 Цель становится самым надежным и верным другом заклинателя

5182 Цель становится ужасно больной, если она ест в дневное время

5183 Цель становится ужасно больной, если она ест сидя

5184 Цель становится дико пьяной, когда в нее в следующий раз попадает оружие

5185 Цель оскверняет любую пищу или воду, которую он и её союзники сейчас несут

5186 Цель подружилась со статуей и повсюду таскает ее с собой

5187 Цель подружилась со статуей и думает, что она дает ему хорошие советы

5188 Цель подружилась с одним из союзников заклинателя

5189 Цель подружилась с самым сильным, самым опасным существом, которое она может увидеть

5190 Цель умоляет кого-нибудь откусить 1d10 её пальцев

5191 Цель умоляет кого-нибудь поджечь её

5192 Цель верит всему, что говорит ей заклинатель

5193 Цель верит всему, что она говорит

5194 Цель не верит ни одному подлинному утверждению, которое она слышит произнесенному при солнечном свете

5195 Цель верит, что 1d10 её пальцев очень волшебны

5196 Цель считает, что она не может пострадать от падения с любой высоты

5197 Цель верит, что её нельзя убить металлическим оружием

5198 Цель верит, что её союзники замышляют ограбить её

5199 Цель верит, что практически все ей лгут

5200 Цель верит, что то, что она съела в прошлый раз, дало ей вечную жизнь

5201 Цель считает, что все, что она съела в прошлый раз, все еще живо

5202 Цель считает, что все, что она съела в прошлый раз, было мощным токсином

5203 Цель считает, что все, что она съела в прошлый раз, было галлюциногенным

5204 Цель считает, что все, что она съела в прошлый раз, было её последним приемом пищи

5205 Цель считает, что все, что она съела в прошлый раз, стоило целое состояние

5206 Цель состоит в культе, который требует от него совершать чудовищные действия

5207 Цель состоит в культе, который удалит её сердце в течение недели

5208 Цель истекает кровью из каждого отверстия в течение 1d6 раундов, но остается невредимой

5209 Цель обильно кровоточит во время боя, даже если не ранена

5210 Цель бьет ярко-синим цветом, пока её не ранят магическим оружием

5211 Цель на короткое время выглядит как нежить для любого, кто ранит её

5212 Цель на короткое время становится невидимой для любого, кто ранит её

5213 Цель на короткое время походит на любого, кто ранит её

5214 Цель на короткое время похожа на цель каждый раз, когда она ранена

5215 Цель вспыхивает пламенем в следующий раз, когда она полностью погружается в воду

5216 Цель может выглядеть покрытой мхом и лишайниками по желанию

5217 Цель может выглядеть в два раза старше своего истинного возраста по желанию

5218 Цель может выглядеть совершенно невзрачной и ничем не примечательной по своему желанию

5219 Цель может находиться под командованием ближайшего дракона по своему желанию

5220 Цель может быть травмирована стрелами, но они не могут убить её

5221 Цель может быть травмирована дубинками, но они не могут убить её

5222 Цель может быть травмирована электричеством, но это не может убить её

5223 Цель может быть травмирована магическим холодом, но он не может убить её

5224 Цель может быть травмирована магическим огнем, но он не может убить её

5225 Цель может быть травмирована магическим оружием, но оно не может убить её

5226 Цель может быть травмирована водой, но она не может убить её

5227 Цель может быть призвана ближайшим драконом по желанию

5228 Цель может становиться невидимой по желанию, но с вероятностью 15% умрет

5229 Цель может становиться невидимой по своему желанию, если она вырвет себе глаза

5230 Цель может становиться невидимой, выпив кварту эльфийской крови

5231 Цель может согнуть свой позвоночник на 120° посередине его длины

5232 Цель может расправить плечи как обезьяна, но приобретает пропорции обезьяны

5233 Цель может ежедневно вызывать молнию, но вероятность того, что она поразит её, составляет 70%

5234 Цель может произнести одно заклинание Желание, но в результате навсегда умирает

5235 Цель может заставить одно соседнее дерево стать невидимым на 2d6 дней

5236 Цель может заставить одно соседнее дерево упасть словно срубленное

5237 Цель может заставить кого-либо поблизости походить на кого-либо другого поблизости

5238 Цель может менять цвет своего лица 2d4 раза в день

5239 Цель может карабкаться как обезьяна

5240 Цель может карабкаться, как обезьяна, но с вероятностью 40% станет ею

5241 Цель может с комфортом поднимать и переносить Навоз двукратно превышающий её вес

5242 Цель может командовать одним ближайшим гуманоидом в течение 1d6 часов

5243 Цель может командовать одним субъектом поблизости, с целью защитить её до самой смерти

5244 Цель может приказать одному субъекту, находящемуся сейчас поблизости, атаковать

5245 Цель может приказать одному субъекту, находящемуся сейчас поблизости, сказать правду

5246 Цель может приказать ближайшему дракону, только один раз

5247 Цель может управлять заклинателем как неживым скелетом в течение 1d6 раундов

5248 Цель может отсрочить свой голос на 1d4 раунда, 1d4 раза в день

5249 Цель может обнаружить поддельные драгоценные камни, попробовав их на вкус

5250 Цель может переваривать почву так же легко, как и мясо

5251 Цель может определить магические предметы, пролив свою кровь на них

5252 Цель может определить магические предметы, попробовав их на вкус

5253 Цель может прогнать в общей сложности 20HD элементаров

5254 Цель может определить точное местоположение заклинателя 1d4 раза в день

5255 Цель ничего не может сделать, кроме как кричать в течение 1d8 раундов

5256 Цель можно легко убедить разоружить себя

5257 Цель может возвести стену снега высотой в четыре фута один раз в неделю

5258 Цель может выдыхать огонь, но с вероятностью 10% воспламенится и умрет

5259 Цель может выдыхать огонь, но получает столько же урона, сколько и наносит

5260 Цель может упасть на один ярд за очко мудрости без вреда

5261 Цель может исцелить себя по своему желанию, но стареет на 1d6 лет за ХП

5262 Цель может исцелить себя, но в результате её ближайший союзник умрет

5263 Цель может исцелить себя, но с вероятностью 5% умрет в любой момент

5264 Цель может исцелить себя, но с вероятностью 80% каждый раз будет тонуть

5265 Цель может исцелить себя, но слепнет на 1d20 дней каждый раз

5266 Цель может исцелить себя, но это стоит ему 1000000 золотых монет

5267 Цель может исцелить себя, но только ночью, если у неё есть один ХП

5268 Цель может исцелить себя четыре раза, но каждый раз теряет конечность

5269 Цель может исцелить себя, но если она каждый раз жертвует очком Телосложения

5270 Цель может исцелить себя 10 раз, но каждый раз теряет палец

5271 Цель может прятать свое оружие внутри своего тела в течение 2d4 часов в день

5272 Цель может глотать и переваривать небольшое количество костей

5273 Цель может глотать и переваривать небольшое количество кораллов

5274 Цель может глотать и переваривать небольшие количество стекла

5275 Цель может глотать и переваривать небольшое количество золота

5276 Цель может глотать и переваривать небольшие количества железа

5277 Цель может глотать и переваривать небольшие количество лампового масла

5278 Мишень может поглощать и переваривать небольшое количество свинца

5279 Мишень может поглощать и переваривать небольшое количество яда

5280 Мишень может поглощать и переваривать небольшое количество камня

5281 Мишень может поглощать и переваривать небольшое количество древесины

5282 Цель может отдавать приказы, но с вероятностью 20% умрет всякий раз

5283 Цель может убить заклинателя напрямую, но также умрёт навсегда.

5284 Цель может убить заклинателя напрямую, но никогда не будет существовать.

5285 Цель может прыгать на один Ярды прямо вверх за очко харизмы

5286 Цель может обнаружить любого медведя в радиусе одной мили

5287 Цель может магически призвать дальнего родственника, который её презирает

5288 Цель может магически призвать своего собственного клона один раз на 1D10 раундов

5289 Цель может магически призвать заклинателя 1d4 раза на 1D10 раундов

5290 Цель может магически призвать труп какого-либо субъекта, которого она убила

5291 Цель может заставить свой голос исходить из любого объекта в радиусе 10 футов

5292 Цель может заставить свой голос исходить от любого субъекта в радиусе 5 футов

5293 Цель может заставить свой голос звучать на 1d4 октавы выше или ниже

5294 Цель может заставить свой голос звучать как у кого-нибудь намного старше

5295 Цель может сделать так, чтобы ее шепот слышали все, кто находится в её поле зрения

5296 Цель может сделать так, чтобы её шепот был слышен через один фут камня

5297 Цель может сделать одну из своих рук гибкой как веревка по своему желанию

5298 Цель может сделать одну из своих рук удвоенной в размере по желанию

5299 Цель может маскировать свой запах по желанию

5300 Цель больше никогда не сможет обращаться к кому-либо по имени

5301 Цель никогда больше не сможет произнести или написать свое собственное имя

5302 Цель никогда больше не сможет носить ту одежду или доспехи, которые она несет сейчас

5303 Цель никогда больше не сможет пользоваться тем конкретным оружием, которое она сейчас использует

5304 Цель никогда не пострадает от любого оружия, которое сейчас находится в пределах 10 ярдов

5305 Цель никогда не пострадает от конкретного оружия, которое она сейчас использует

5306 Цель никогда не будет убита, если она отрубит обе ноги прямо сейчас

5307 Цель никогда не станет невидимой ни для кого кто находится сейчас в радиусе 100 миль

5308 Цель никогда не сможет стать невидимой для того, кто ранил её

5309 Цель никогда не сможет стать невидимой для того, кто знает её имя

5310 Цель никогда не сможет стать невидимой, не умерев

5311 Цель больше не может скрыть свой ошеломительный запах изо рта

5312 Цель больше не может скрывать своего презрения к пользователям магии

5313 Цель больше не может скрывать свой страх битвы

5314 Цель больше не может скрыть свою ненависть к Дворфам

5315 Цель больше не может скрыть свой ненасытный каннибализм

5316 Цель больше не может скрыть свои планы по мировому господству

5317 Цель больше не может скрывать тот факт, что она искусственна

5318 Цель больше не может скрывать тайну своего рождения

5319 Цель может быть убита только магическим оружием, которое она использовала

5320 Цель может быть убита только оружием, выкованным из её собственных костей

5321 Цель может есть только ту пищу, которую она сама приготовила

5322 Цель может полиморфировать по желанию, но каждый раз стареет на 1d100 лет

5323 Цель может полиморфировать по желанию, но каждый раз с вероятностью 10% умирает

5324 Цель может полиморфизироваться по своему желанию, но слепа в любом облике кроме своего собственного

5325 Цель может читать, но не говорить или писать на 1d6 дополнительных языках

5326 Цель может прочитать рукописный текст на расстоянии 10d10 ярдов

5327 Цель легко может быть убеждена, в том, что она на самом деле не существует

5328 Цель может различать лица только в 10% случаев

5329 Цель может регенерировать 1 ХП за раунд в течение следующей недели

5330 Цель может снять свою голову на срок до 1d4 раундов без вреда для здоровья

5331 Цель может удалить свое сердце на срок до 1d6 раундов без вреда для себя

5332 Цель может втянуть уши в свой череп по своему желанию

5333 Цель может втянуть одну из своих конечностей в свое тело по желанию

5334 Цель не может видеть дальше 20 ярдов, если только она не босиком

5335 Цель не может видеть дальше 20 ярдов при солнечном свете

5336 Цель может видеть потайные двери, но не может видеть обычные

5337 Цель может видеть потайные двери, если выпьет концентрированный яд

5338 Цель может видеть потайные двери, если она жертвует 1d6 ХП

5339 Цель может видеть потайные двери, крича и прыгая на одной ноге

5340 Цель может сиять лишенным тепла Светом Факела из своей ладони по своему желанию

5341 Цель может светить лишенным тепла светом факела от подошв своих ног

5342 Цель может говорить только полным голосом, пока её оружие обнажено

5343 Цель может говорить только ворчливо пока её оружие обнажено

5344 Цель может говорить только рифмой, пока её оружие обнажено

5345 Цель может говорить только на языке китовой песни в течение 1d4 часов

5346 Цель может говорить на языке медведей, но они не слушают

5347 Цель может говорить с мухами и комарами

5348 Цель может говорить со скотом, но отныне пахнет навозом

5349 Цель может говорить с мартышками и обезьянами

5350 Цель может говорить с одним трупом в неделю, но он лжет ей

5351 Цель может говорить с одним деревом в неделю

5352 Цель может говорить с червями и слизняками

5353 Цель может беспрепятственно шагать по колено в снегу

5354 Цель может беспрепятственно ходить в воде глубиной до бедра

5355 Цель может просуществовать на листьях и траве до 1d4 недель

5356 Цель может питаться грязью, но на вкус она ей кажется невероятно мерзкой

5357 Цель может питаться грязью, но она вызывает у неё сильное привыкание

5358 Цель может питаться грязью, но обычная пища для неё ядовита

5359 Цель может просуществовать только на 10% от нормального количества пищи

5360 Цель может прожить только на воде, пока она находится в полной боевой готовности

5361 Цель может прокормиться водой, но должна выпивать десять галлонов в день

5362 Цель может призвать и командовать 8HD Земляных Элементалей 1d6 раз

5363 Цель может телепортироваться на 1d4 мили в день, но стареет на 8d8 лет за милю

5364 Цель может телепортироваться на 1d4 мили случайно, один раз в день

5365 Цель может телепортироваться по желанию, но прибывает через 1d20 дней

5366 Цель может телепортироваться по желанию, но прибывает только с одним ХП

5367 Цель может телепортироваться по желанию, но с вероятностью 50% умрет по прибытии

5368 Цель может телепортировать половину своего тела по своему желанию

5369 Цель может телепортировать одного субъекта поблизости в дом цели

5370 Цель может телепортироваться к местоположению заклинателя один раз в месяц

5371 Цель может телепортироваться в это место один раз в месяц

5372 Цель может отследить заклинателя с поразительной точностью

5373 Цель может полностью повернуть голову без вреда для себя

5374 Цель может понимать любой язык, на котором говорят в радиусе 10 миль

5375 Цель может использовать свое оружие только своей не основной рукой

5376 Цель может пожелать смерти кому-нибудь поблизости, но цель также умирает

5377 Цель может писать, но не говорить или читать на 1d6 дополнительных языках

5378 Цель не может атаковать никого в течение 2d4 раундов

5379 Цель не может атаковать никого, пока не ранит себя

5380 Цель не может атаковать никого, кто не знает ее имени

5381 Цель не может атаковать или быть атакована в течение 2d8 раундов

5382 Цель не может атаковать или быть атакована, пока она не переместится с этого места

5383 Цель не может атаковать заклинателя до заката солнца

5384 Цель не может атаковать заклинателя никаким оружием, содержащим металл

5385 Цель не может атаковать заклинателя никаким оружием, содержащим древесину

5386 Цель не может атаковать, пока она не бросит свое оружие, снаряжение и одежду

5387 Цель не может быть подвержена воздействию магии заклинателя в течение 1d6 ходов

5388 Цель не может быть подвержена воздействию направленного заклинания в течение 1d4 лет

5389 Цель не может быть атакована кем-либо или чем-либо в течение 1d4 раундов

5390 Цель не может быть обожжена кислотой, если она отрежет себе оба больших пальца

5391 Цель не может быть обожжена расплавленным металлом

5392 Цель не может быть обожжена паром между закатом и рассветом

5393 Цель не может быть обожжена паром или кипятком будучи голой

5394 Цель не может быть обожжена паром, пока она носит сапоги или ботинки

5395 Цель не может быть удушена, задушена или придушена

5396 Цель не может быть порезана никаким лезвием, если только она уже не запятнана кровью

5397 Цель не может быть порезана сделанными из камня лезвиями

5398 Цель не может быть обнаружена невидимыми существами

5399 Цель не может быть обнаружена магическими попытками провидения

5400 Цель не может быть обнаружена с помощью магического гадания, находясь голой на дереве

5401 Цель не может быть травмирована дубинками между рассветом и полуднем

5402 Цель не может быть травмирована дубинками в течение 2d10 раундов

5403 Цель не может быть травмирована кипящим маслом или смолой

5404 Цель не может быть травмирована невидимыми существами ночью

5405 Цель не может пострадать от магического огня, размахивая оружием

5406 Цель не может быть повреждена магическим огнем находясь в помещении

5407 Цель не может пострадать от магического огня, стоя в ведре

5408 Цель не может пострадать от магического огня, находясь под водой

5409 Цель не может быть повреждена естественной молнией

5410 Цель не может быть травмирована деревянным оружием будучи голой

5411 Цель не может быть травмирована деревянным оружием будучи спящей

5412 Цель не может быть травмирована деревянным оружием пока она стоит в огне

5413 Цель не может быть травмирована деревянным оружием пока она стоит в снегу

5414 Цель не может быть убита ни одним женским существом в течение 1d4 недель

5415 Цель не может быть убита ни одним мужским существом в течение 1d4 недель

5416 Цель не может быть убита в течение следующих 2d12 часов

5417 Цель не может быть выведена из равновесия менее чем 1d4 людьми

5418 Цель не может быть выведена из равновесия никакими физическими силами

5419 Цель не может быть магически обнаружена никем не принадлежащим к её расе

5420 Цель не может быть магически обнаружена кем-либо того же пола

5421 Цель не может быть убита кроме как во время сна

5422 Цель не может быть убита, если она остается в пределах 10 ярдов от этого места

5423 Цель не может быть убита во время сна

5424 Цель не может быть оглушена никаким ударом по голове

5425 Цель нельзя застать врасплох, если у неё в каждой руке по снежку

5426 Цель нельзя застать врасплох, если у неё во рту есть глазное яблоко

5427 Цель нельзя застать врасплох, если она носит на себе гвоздику

5428 Цель нельзя застать врасплох пока она имеет полные ХП

5429 Цель не может быть ранена металлическим оружием до сегодняшнего заката

5430 Цель не может быть ранена металлическим оружием будучи босиком

5431 Цель не может дышать в течение 2d10 раундов

5432 Цель не может дышать, пока она не снимет свои ботинки или башмаки

5433 Цель не может дышать, пока прикасается более чем к одному субъекту

5434 Цель не может дышать во время ношения, прикосновения или переноски металла

5435 Цель не может подойти ближе, чем на 10 футов к любому горящему огню

5436 Цель не может приблизиться к заклинателю ближе, чем на 10 ярдов

5437 Цель не может приблизиться к своему дому ближе, чем на милю

5438 Цель не может приблизиться к заклинателю ближе, чем на милю

5439 Цель не может подойти ближе, чем на десять футов ни к одному дереву толще её самой

5440 Цель не может создавать или использовать магический огонь, кроме как находясь в помещении

5441 Цель не может создавать или использовать магический огонь в течение 1d4 лет

5442 Цель не может умереть по крайней мере в течение 1d4 дней, но она может быть травмирована

5443 Цель не может переварить любую пищу, которую она ест под прямыми солнечными лучами

5444 Цель не может переварить никакой пищи, если она не приготовлена ей самой

5445 Цель не может переварить ничего, что было мертвым дольше одного дня

5446 Цель не может переварить приготовленное мясо

5447 Цель не может переварить мясо любого животного, убитого при дневном свете

5448 Цель не может вытащить свое оружие, если кто-то еще находится в пределах 10 ярдов

5449 Цель не может вытащить свое оружие или вложить его в ножны, если оно сейчас вытащено

5450 Цель не может вытащить свое оружие, пока она не попросит разрешения сделать это

5451 Цель не может вытащить свое оружие в радиусе 100 ярдов от этого места

5452 Цель не может слышать эхо

5453 Цель не может услышать собственный голос

5454 Цель не может слышать свой собственный голос, кроме как с закрытыми глазами

5455 Цель не может услышать голос ни одной женщины своей расы

5456 Цель не может слышать голос ни одного мужчины своей расы

5457 Цель не слышит голоса тех, кто недавно травмировал её

5458 Цель не может услышать голос кого-либо в радиусе 10 футов от него

5459 Цель не может слышать голоса в течение 2d4-1 дней

5460 Цель не может разжечь никакого огня, если только её волосы не промокли насквозь

5461 Цель не может разжечь никакого огня, если только не идет снег

5462 Цель не может разжечь никакого огня, находясь под землей

5463 Цель не может разжечь никакого огня пока носит одежду

5464 Цель не может покинуть это место, пока не поранит себя

5465 Цель не может лгать, увиливать или говорить полуправду

5466 Цель не может двигаться дальше, чем на 10 ярдов от заклинателя

5467 Цель не может пройти через дверные проемы, имея полные ХП

5468 Цель не может назвать чье-либо имя

5469 Цель не может видеть искусственный свет имея полные ХП

5470 Цель не может видеть свет, кроме солнечного света или отраженного солнечного света

5471 Цель не может видеть или слышать никого из своих союзников в течение 4d6 часов

5472 Цель не может видеть или слышать своих 1d4 союзников в течение 1d4 дней

5473 Цель не может видеть или слышать живых существ в течение 2D6 раундов

5474 Цель не может видеть или слышать магических существ в течение 2d6 дней

5475 Цель не может видеть или слышать металлические объекты в течение 3d8 часов

5476 Цель не может видеть солнечный свет или отраженный солнечный свет

5477 Цель не сможет уснуть, если сначала не съест горсть земли

5478 Цель не может спать, если у неё нет своего оружия в руках

5479 Цель не может уснуть, пока она не стоит

5480 Цель не может уснуть, пока не повалит самое высокое дерево в королевстве

5481 Цель не может уснуть, пока она не отдаст все свои доспехи

5482 Цель не может уснуть в пределах 10 футов от другого спящего субъекта

5483 Цель не может говорить исключая тех случаев, когда она босиком

5484 Цель не может говорить исключая тех случаев, когда она размахивает оружием

5485 Цель не может говорить в течение 1d20 ходов

5486 Цель не может говорить ни с кем более чем в 20 футах от неё

5487 Цель не может говорить ни с кем, кто обращается к ней по имени

5488 Цель не может говорить, если только она не носит тряпку на лице

5489 Цель не может говорить, если только она не размахивает оружием

5490 Цель не может говорить, пока её волосы не намокнут

5491 Цель не может говорить до тех пор, пока не съест свой следующий полный обед

5492 Цель не может говорить, пока её кровь не будет пролита в следующий раз

5493 Цель не может говорить, пока заклинатель не произнесет свое собственное имя

5494 Цель не может говорить пока имеет полные ХП

5495 Цель не может говорить пока имеет полные ХП

5496 Цель не может говорить, держа в руках оружие

5497 Цель не может использовать какой-либо вид веревки или цепи длиннее, чем ее рост

5498 Цель не может использовать любые предметы, содержащие металл в течение 2d4-1 дней

5499 Цель не может использовать любые магические предметы, содержащие дерево, в течение 2d4-1 дней

5500 Цель не может использовать магические предметы в течение 1d4 дней

5501 Цель не может использовать магические предметы старше неё

5502 Цель не может использовать свои руки или любую посуду во время еды

5503 Цель не может по собственной воле пройти через дверные проемы, если только она не обнажена

5504 Цель не может идти, пока заклинатель не произнесет свое собственное имя

5505 Цель не может ходить, неся золото

5506 Цель не может пользоваться никаким оружием, содержащим металл в течение 1d4 дней

5507 Цель не может использовать оружие в своей доминирующей руке

5508 Цель не может использовать оружие, которое не пролило ее кровь

5509 Цель не может использовать какое-либо оружие в пределах 1d4 миль от этого места

5510 Цель не может ранить никого, кто не ранил его

5511 Цель вырезает крошечную зарубку на каждом дереве, мимо которого проходит

5512 Цель бросает вызов своему ближайшему союзнику на поединок насмерть

5513 Цель скандирует бессмысленно в течение 2d10 раундов

5514 Цель грохочет, когда она ходит, словно бочка, полная кастрюль и сковородок

5515 Цель сворачивается в позу эмбриона на 1 ход
5516 Цель воспламеняется, если она использует магию в течение следующих 1d4 ходов
5517 Цель воспламеняется, если её оружие бросают в реку
5518 Цель попадает во владение ошеломляющим мир артефактом
5519 Цель завершает каждое сражение основательно пропитавшись собственной кровью
5520 Цель признается в списке преступлений, ни одно из которых не произошло
5521 Цель признается в преступлениях, которые она никак не могла совершить
5522 Цель признается в геноциде, но не может предъявить никаких доказательств этого
5523 Цель признается в безудержной клептомании
5524 Цель постоянно хвастается своей доблестью во всем
5525 Цель постоянно источает ароматную мыльную пену
5526 Цель непрерывно разговаривает с воображаемым союзником
5527 Цель беспрестанно кашляет, но ее действия остаются неизменными
5528 Цель жаждет сена и имеет длинный хвост как у лошади
5529 Цель жаждет веток и коры после каждого боя
5530 Цель создает липовый язык и отказывается говорить на любом другом
5531 Цель присаживается на корточки и начинает есть грязь, ветки, гравий и т. д.
5532 Цель кричит как петух всякий раз, когда она видит, что магический предмет используется
5533 Цель вызывает 1d4 своих союзников, для того чтобы попытаться обезглавить её
5534 Цель объявляет эту область священным храмом своего божества
5535 Цель деградирует в абоминацию, ненавистную всем живым существам
5536 Цель требует, чтобы её друзья и союзники платили ему дань
5537 У цели развивается ярко выраженное заикание
5538 Цель исчезает и полностью забывается на 2d4-1 день
5539 Цель обнаруживает, что одна из её конечностей является отдельной сущностью
5540 Цель обнаруживает, что одна из её конечностей сделана из живого дерева
5541 Цель обнаруживает, что одна из её конечностей пытается убить её
5542 Цель обнаруживает, что одна из её конечностей не прикреплена к телу

5543 Цель извергает 1d10 желудей в каждом из следующих 1d10+10 раундов
5544 Цель извергает 1d10 кубических футов влажного, липкого риса
5545 Цель извергает 1d10 фунтов перьев
5546 Цель извергает 1d10 фунтов галлюциногенных грибов
5547 Цель извергает 1d100 золотых монет, половина из которых поддельные
5548 Цель извергает 1d1000 стрекоз
5549 Цель извергает 1d1000 крошечных фосфоресцирующих червей
5550 Цель извергает 1d4 кубических Ярда гумуса
5551 Цель извергает 1d4 галлона кипящей смолы
5552 Цель извергает 1d6 грязных птиц-падальщиков
5553 Цель извергает 2d10 фунтов шлака
5554 Цель извергает 3d100 футов конопляной веревки
5555 Цель извергает 5d10 листов чистого пергамента
5556 Цель извергает 5d10 листов сгнившего пергамента
5557 Цель извергает 50 фунтовый мешок картофеля
5558 Цель извергает валун больше любого в пределах 1d10 миль
5559 Цель извергает ящик, который, как она считает, содержит её душу
5560 Цель извергает кирпич твердого хлора
5561 Цель извергает ведро, наполненное глазами яблоками
5562 Цель извергает бушель острых как бритва осколков стекла
5563 Цель извергает бушель гнилых яблок
5564 Цель извергает закупоренную бутылку с таинственной запиской
5565 Цель извергает закупоренную бутылку с бессильным джинном
5566 Цель извергает драконье яйцо
5567 Цель извергает из себя полноразмерную статую ближайшего союзника
5568 Цель извергает студенистую массу с извивающимися щупальцами
5569 Цель извергает здоровый экземпляр какого-то вымершего вида
5570 Цель извергает гомункула
5571 Цель извергает огромное количество изюма, фиников и инжира
5572 Цель извергает большие песочные часы почти без песка
5573 Цель извергает большую мраморную плиту
5574 Цель извергает карту к своему дому

5575 Цель извергает клон заклинателя величиной на половину величины заклинателя

5576 Цель извергает пару очков, дающих владельцу истинное зрение

5577 Цель извергает склизкого слизняка длиной и толщиной с её руку

5578 Цель извергает маленький и давно потерянный артефакт великой силы

5579 Цель извергает небольшую, но детализированную копию близлежащего замка

5580 Цель извергает маленький батут

5581 Цель извергает камень, который взрывается при соприкосновении со льдом

5582 Цель извергает камень, который убьет её, если он дотронется до него

5583 Цель извергает десятифутовую колонну алюминия толщиной в один фут

5584 Цель извергает двухфутовое квадратное стекло

5585 Цель извергает пузырек с мощным, но неизвестным зельем

5586 Цель извергает пузырек с противоядием от любого яда

5587 Цель извергает яйцо, которое может заморозить 1000 кубических футов воды

5588 Цель извергает яйцо, которое, если его разбить, превращается в маленькую лодку

5589 Цель извергает целый тромбон, без мундштука

5590 Цель извергает точную копию одежды, которую он сейчас носит

5591 Цель извергает сложное, но сильно заржавевшее заводное устройство

5592 Цель извергает своего собственного совершеннолетнего клона, который затем атакует её

5593 Цель извергает несколько галлонов домашней краски

5594 Цель извергает несколько галлонов вязкой, очень клейкой слизи

5595 Цель извергает корону ближайшего короля

5596 Цель извергает парадную дверь своего дома

5597 Цель не стареет, пока она не заговорит в следующий раз

5598 Цель не стареет пока лысая

5599 Цель не стареет, пока держит во рту золотую монету

5600 Цель не стареет, в присутствии заклинателя

5601 Цель не стареет пока голая

5602 Цель не стареет пока носит мокрую шляпу

5603 Цель не стареет пока плачет

5604 Цель не нуждается в еде, питье или дыхании в течение 2d4-1 дней

5605 Цель не нуждается во сне в течение 4d20 дней

5606 Цель отдает 2d10 ХП заклинателю

5607 Цель утопает в течение 1d6 раундов, но после этого все в порядке

5608 Цель зарабатывает 50 золотых монет, когда её атаки наносят максимальный урон

5609 Цель окружает дурацкий культ, основанный писателем-хакером

5610 Цель стремится купить контрольный пакет акций в королевстве

5611 Цель нескончаемо волнуется, что она умрет через 1D10 раундов

5612 Цель бесконечно переживает, что она обречена быть съеденной драконом

5613 Цель испытывает пронизывающий до костей холод, когда к её голове прикасаются

5614 Цель переживает ясновидение, когда её жгут

5615 Цель испытывает душераздирающее горе всякий раз, когда она использует магию

5616 Цель испытывает сильное головокружение, когда она достает оружие

5617 Цель испытывает жгучую боль, когда она прикасается к своей коже

5618 Цель испытывает душераздирающую боль, если стоит прямо

5619 Цель испытывает запредельную эйфорию, когда у неё проливается кровь

5620 Цель испытывает смутную ностальгию всякий раз, когда она ранена

5621 Цель источает запах, который с вероятностью 50% вызывает отвращение у любого данного субъекта

5622 Цель источает запах, как будто что-то выловили со дна океана

5623 Цель источает запах, напоминающий запах разлагающихся скунсов

5624 Цель источает аромат, напоминающий о дне океана

5625 Цель источает запах, который привлекает хищников

5626 Цель источает аромат, который заставляет хвойные деревья сбрасывать свои иглы

5627 Цель источает запах, который заставляет огонь гореть бледно-зеленым

5628 Цель источает запах, который заставляет пищу быстро портиться

5629 Цель источает запах, который легко можно отследить на многие мили

5630 Цель источает запах, который вызывает сон у птиц

5631 Цель источает аромат, вдохновляющий привлекающий летучих мышей

5632 Цель источает запах, который внушает страх земным элементам

5633 Цель источает аромат, который вызывает сильную жажду крови

5634 Цель источает запах, который внушает верность волкам

5635 Цель источает запах, который вызывает ярость у копытных животных

5636 Цель источает аромат, который сильно привлекает нежить

5637 Цель источает запах, который сильно раздражает нежить

5638 Цель источает запах, от которого у dwarфов слезятся глаза

5639 Цель источает аромат, от которого у окружающих выпадают волосы

5640 Цель источает запах, который заставляет окружающих не обращать на него внимания

5641 Цель источает запах, который затуманивает инфравидение

5642 Цель источает аромат, который защищает металл от естественной ржавчины

5643 Цель источает запах, который отгоняет гномов

5644 Цель источает отвратительное зловоние, но отказывается в это верить

5645 Цель терпит неудачу при её следующей попытке тонкой ловкости рук

5646 Цель засыпает на один час за каждую единицу ХП которой её в данный момент не хватает

5647 Цель фанатично защищает заклинателя на протяжении 1D10 раундов

5648 Цель боится любой последующей магии, используемой заклинателем

5649 Цель опасается, что все её усилия напрасны

5650 Цель чувствует себя так, словно идет по высоко натянутому канату

5651 Цель чувствует себя так, словно на ней огромная свинцовая шляпа

5652 Цель чувствует себя так, как будто её одежда пытается переварить её

5653 Цель чувствует себя так, словно её одежда превратилась в сталь

5654 Цель чувствует себя так, как будто кто-то еще носит её одежду прямо сейчас

5655 Цель чувствует себя так, как будто шипы проросли в её одежде

5656 Цель чувствует себя так, как будто огромный грызун грызет её позвоночник

5657 Цель чувствует себя так, словно только что съела три фунта сливочного масла

5658 Цель чувствует себя так, как будто она только что съела три фунта цемента

5659 Цель чувствует себя так, как будто она только что съела три фунта муки

5660 Цель чувствует себя так, как будто она только что съела три фунта пергамента

5661 Цель чувствует себя так, как будто она только что проглотила питона

5662 Цель чувствует себя так, словно ее окатили кипятком

5663 Цель чувствует себя так, словно ее проглотил питон

5664 Цель чувствует себя так, как будто у нее будет ребенок

5665 Цель чувствует себя так, как будто у нее сердечный приступ

5666 Цель чувствует себя так, как будто ей вырывают зубы

5667 Цель чувствует себя так, как будто её союзники покинули её

5668 Цель чувствует, как будто её внутренние органы плавятся

5669 Цель чувствует себя так, как будто у нее во рту крутятся зубы

5670 Цель чувствует себя так, как будто ее раны полностью зажили

5671 Цель чувствует себя так, как будто ей ампутировали одну руку

5672 Цель чувствует себя вынужденной отказаться от любой веры, которую она сейчас исповедует

5673 Цель чувствует себя обязанной достичь божественности к концу недели

5674 Цель чувствует себя вынужденной сжечь всю свою одежду

5675 Цель чувствует себя вынужденной осквернить святыню своего божества

5676 Цель чувствует себя вынужденным найти Веру, которая противоречит ее собственной

5677 Цель чувствует себя вынужденной принести себя в жертву ради чужого божества

5678 Цель чувствует себя вынужденной мумифицировать себя как можно скорее

5679 Цель чувствует себя обязанной предупредить любого, кого она собирается атаковать

5680 Цель чувствует, как её кости дрожат, словно связка палок

5681 Цель чувствует, как её кости медленно распадаются

5682 Цель чувствует, как ледяная вода капает на него во время каждого боя

5683 Цель чувствует себя так, как будто это лучшее время в его жизни

5684 Цель чувствует, что направление силы тяжести сдвинулось на 10°

5685 Цель чувствует, что земля дрожит, как во время мощного землетрясения

5686 Цель находит клинок, который не может быть сломан никакой физической силой

5687 Цель находит книгу, описывающую методы операции на головном мозге

5688 Цель находит коробку, которая вредит здравомыслию любого, кто в нее заглядывает

5689 Цель находит канопу, содержащую её собственные жизненно важные органы

5690 Цель находит проклятое хранилище, содержащее 1d100 слитков золота

5691 Цель находит кусок неразрушимого стекла длиной в фут

5692 Цель находит стеклянный флакон с очень Летучей жидкостью

5693 Цель находит огромный тайник с реальной, но бесполезной валютой

5694 Цель находит огромную пиявку прикрепленную где-то на её теле

5695 Цель находит большой бриллиант и одержимо охраняет его

5696 Цель находит большой мешок, наполненный толченой костью

5697 Цель находит список командных слов, но не знает для чего

5698 Цель находит магическое кольцо, позволяющее ему командовать амфибиями

5699 Цель находит таинственный и неотразимый кусок скульптуры

5700 Цель находит новую, функционирующую конечность, о существовании которой она и не подозревала

5701 Цель находит зелье, воздействующее на субъекта ближайшего к её выпившего

5702 Цель находит зелье, которое либо воскрешает, либо уничтожает труп

5703 Цель находит мешочек, содержащий 1D10 сверх интеллектуальных мышей

5704 Цель находит мешочек с творогом и сывороткой

5705 Цель находит мешочек с точными копиями её рук

5706 Цель находит рецепт создания человеческой жизни в банке

5707 Цель находит щит +4, который только она может поднять

5708 Цель находит текст, написанный лично её божеством

5709 Цель находит текст, который она написала, но не помнит, как писала

5710 Цель находит Арсенал, заполненный моделями оружия

5711 Цель оказывается заключенной в мавзолее далеко отсюда

5712 Цель считает вид крови опьяняющим

5713 Цель считает, что вид мужчин, использующих магию, чрезвычайно забавен

5714 Цель находит звук собственного голоса ужасающим

5715 Цель находит мысль о собственной смерти странно успокаивающей

5716 Цель находит две дозы Зелья Воскрешения

5717 Цель убегает от любого, кто обращается к ней по имени

5718 Цель убегает в лес, если ее поразит магия на следующем ходе

5719 Цель впадает в панику, если кто-нибудь видит, как она ест

5720 Цель впадает в панику, если видит, что окружающие едят

5721 Цель впадает в ярость и нападает на ближайшего к ней субъекта

5722 Цель впадает в ярость всякий раз, когда она проливает кровь

5723 Цель забывает 1d4 своих союзников

5724 Цель забывает все сказанное ей за последние 1d6 часов

5725 Цель забывает свою семью и где она живет

5726 Цель забывает свое имя и не верит, что оно у неё когда-либо было

5727 Цель забывает, как подниматься по ступенькам и лестницам

5728 Цель забывает, как себя кормить

5729 Цель забывает, как спать

5730 Цель забывает, как использовать любой магический предмет, который она сейчас носит

5731 Цель забывает, как использовать любое оружие, содержащее металл

5732 Цель забывает, как пользоваться дверьми

5733 Цель забывает, как ходить, но не как бегать

5734 Цель забывает, что её союзники знают, кто она такая

5735 Цель забывает последние 1d12 часов

5736 Цель забывает последние 1d4 года

5737 Цель забывает о любой миссии или задании, которое она сейчас выполняет

5738 Цель официально меняет свое имя на "цель"

5739 Цель замерзает намертво, если она ранена, стоя в снегу

5740 Цель замерзает намертво в следующий раз, когда она входит в подземное озеро

5741 Цель получает 1D10 перманентных ХП но должна совершить спас-бросок или умереть

5742 Цель получает 1d100 ХП, которые затем исчезают, по одному за раунд

5743 Цель получает 1d100 фунтов за это количество раундов

5744 Цель получает 1d100 временных ХП, которые продлятся до захода солнца

5745 Цель получает 1d20 ХП и сразу же теряет еще 1d20

5746 Цель получает уровень и восстанавливает все ХП

5747 Цель получает уровень, но поражается слепотой на 1d4 месяца

5748 Цель получает уровень, но теряет все, кроме 1d4 своих ХП

5749 Цель получает уровень, но одна из её рук превращается в пар навсегда

5750 Цель получает уровень, если она навсегда отрубает свою доминирующую руку

5751 Цель получает уровень в следующий раз, когда её режут магическим клинком

5752 Цель получает постоянный бонус 1d4-1 к своему КД

5753 Цель получает очко Силы, но теряет 1d100 ХП

5754 Цель получает очко Мудрости, но теряет два очка Силы

5755 Цель обретает могущественного магического союзника чьи мотивы неизвестны

5756 Цель получает полное озарение в следующий раз, когда она прикасается к золоту

5757 Цель получает титул на основе её действий в следующих 1d6 раундах

5758 Цель получает доступ к элитному тайному обществу

5759 Цель получает выгоду от еды только в том случае, если ее употребляют в пищу, пока она голая

5760 Цель не получает никаких ХП от своего следующего повышения в уровне

5761 Цель получает один уровень, но никогда не может получить другой

5762 Цель получает только один ХП от любого магического исцеления

5763 Цель обретает мастерство в использовании какого-нибудь редкого оружия

5764 Цель получает уважение человека, который вскоре будет казнен за измену

5765 Цель получает уважение кобольдов, которые стремятся быть такими же, как он

5766 Цель получит два уровня, если она убьет и съест человека до рассвета

5767 Цель получает ценное понимание природы чревоуещания

5768 Цель получит 1000 золотых монет, если она отрубит себе ногу прямо сейчас

5769 Цель получит 100 золотых монет за каждый палец, который она отрезает от своей руки

5770 Цель отдает свою самую ценную собственность заклинателю

5771 Цель отдает свое оружие ближайшему к ней субъекту

5772 Цель светится ярко-синим светом, пока не будет сожжена магическим огнем

5773 Цель светится ярко-синим светом, пока ее не поразит магия

5774 Цель светится ярко-синим светом, пока ее не ранят собственным оружием

5775 Цель светится ярко-синим цветом при любом магическом воздействии

5776 Цель светится яркой радужной аурой, при перемещении незаметно

5777 Цель светится ангельским светом всякий раз, когда она использует магический предмет

5778 Цель впадает в буйство, если кто-то из её союзников ранит её

5779 Цель впадает в буйство, если съест мясо в следующие 24 часа

5780 Цель впадает в буйство, если видит, как кто-то обжигается огнем

5781 Цель впадает в буйство, если видит, как кто-то ест мясо

5782 Цель впадает в буйство, если она коснется золота в следующих 1d6 раундах

5783 Цель впадает в буйство, если у нее в данный момент есть какие-либо магические предметы

5784 Цель впадает в убийственную ярость на 1d8 раундов, а затем теряет сознание

5785 Цель впадает в убийственную ярость на 1d8 раундов, а затем исчезает

5786 Цель впадает в убийственную ярость всякий раз, когда она снимает обувь

5787 Цель впадает в убийственную ярость всякий раз, когда она убирает свое оружие в ножны

5788 Цель становится полностью и опасно безумной до самого заката

5789 Цель отращивает дополнительные 1d8 пальцев

5790 Цель отращивает дополнительную пару ушей на макушке своей головы

5791 Цель отращивает дополнительную пару глаз где-то на его лице

5792 Цель имеет 1d100 крошечных стальных сфер внедренных в её кожу

5793 Цель имеет 25 интеллекта на 1d4 хода

5794 Цель имеет 25 силы на 1d4 раунда

5795 Цель имеет бонус к КД +1, пока идет дождь

5796 Цель имеет бонус к КД +2, пока она босиком

5797 Цель имеет бонус к КД +5 до завтрашнего заката

5798 Цель имеет штраф к КД -1 при использовании оружия

5799 Цель имеет штраф к КД -2, пока идет дождь

5800 Цель имеет дыхательное отверстие в задней части шеи

5801 Цель имеет колонию пчел, живущих у нее в черепе

5802 Цель имеет отсек в своем туловище, вмещающий небольшие предметы

5803 Цель имеет полную, но ложную память о последних 24 часах

5804 У цели есть раб-доппельгангер, который выглядит так же, как и заклинатель

5805 Цель имеет безупречное чувство направления

5806 Цель имеет безупречное чувство направления в 50% случаев

5807 Цель имеет безупречное чувство направления пока голая

5808 Цель имеет дыру во лбу размером с её кулак

5809 Цель имеет отверстие в своем туловище достаточно большое, чтобы вместить её голову

5810 Цель имеет ключ, который притягивает молнию

5811 Цель имеет ключ, который может сделать невидимыми немагические замки

5812 Цель имеет ключ, который может навсегда сплавить один немагический замок

5813 Цель имеет ключ, который запирает то, что не имеет замка

5814 Цель имеет ключ, который не позволяет ближайшим ключам работать должным образом

5815 Цель имеет ключ, который превращает один замок в чистое, твердое золото

5816 Цель имеет ключ, который открывает 99% всех немагических замков

5817 Цель имеет ключ, который открывает секретную дверь в иную вселенную

5818 Цель имеет ключ, который работает только один раз, но откроет любой замок

5819 У цели на шее висит большой и тяжелый навесной замок

5820 У цели есть большое яблоко, застрявшее во рту на 1d4 дня

5821 Цель имеет обоснованное недовольство к заклинателю

5822 Цель имеет гриву как у Льва

5823 Цель имеет постоянный бонус +4 к попаданию и +4 к урону против заклинателя

5824 Цель имеет постоянный штраф -4 к попаданию по другим представителями своей расы

5825 Цель имеет выпуклый квадратный выступ, выступающий из её груди

5826 Цель имеет рельеф лица заклинателя высеченный на её спине

5827 У цели на лбу шрам, как будто ее неуклюже лоботомировали

5828 Цель имеет тайное имя, которое, если его произнести, заставляет её мчаться домой

5829 Цель имеет секретное имя, которое, если его произнести, телепортирует её на 2d8 миль

5830 Цель имеет тайное имя, которое, если его произнести, изменит её пол

5831 Цель имеет тайное имя, которое, если его произнести, убьет её прямо сейчас

5832 Цель переживает припадок длящийся 1d6 часов, когда она использует магический предмет

5833 Цель переживает припадок, длящийся 8d8 раундов, после чего она исцеляется

5834 Цель переживает припадок, продолжающийся до тех пор, пока она не будет поражена магией

5835 Цель имеет маленькую лампу во лбу как на Шахтерской каске

5836 Цель имеет небольшую шишку на лбу, похожую на подкову

5837 Цель обладает небольшим стальным кольцом, выступающим из каждой лопатки

5838 Цель имеет звездообразное отверстие, проходящее целиком через её голову

5839 Цель имеет стальную ленту вокруг своей лодыжки как помеченные дикие животные

5840 Цель имеет стальной болт, проходящий полностью через её голову

5841 Цель имеет странную татуировку, которая, если к ней прикоснуться, заставляет цель плакать

5842 Цель имеет меч, который, как она думает, может командовать армией нежити

5843 Цель имеет меч, который, как она думает, может сделать её невидимой для эльфов

5844 Цель имеет меч, который, как она думает, может легко убить драконов

5845 Цель имеет меч, который, по её мнению, делает её харизматичным лидером

5846 Цель имеет крошечное углубление под одним из её ногтей

5847 Цель имеет сильный приступ кашля, который продолжается до восхода солнца

5848 Цель имеет сильный приступ кашля всякий раз, когда она использует магический предмет

5849 Цель заражена вирусом, который убьет её через 4d6 часов, если она не будет вылечена

5850 Цель имеет деревянное ведро прочно прикрепленное к её голове

5851 Цель имеет точную копию всего, что сейчас несет заклинатель

5852 Цель имеет мгновенный шанс 50/50 умереть или полностью исцелиться

5853 Цель имеет мгновенный шанс 50/50 умереть или стать полубогом

5854 Цель имеет обездвиживающую стальную скобу на одной из своих ног

5855 Цель испытывает непреодолимый страх перед другими представителями своей расы

5856 Цель имеет непреодолимый страх перед ботинками и другой обувью

5857 Цель уже много лет контролируется могущественной, невидимой сущностью

5858 Цель уже много лет контролируется секретным советом

5859 Цель уже много лет контролируется агентами короля

5860 Цель уже много лет контролируется орбитальным спутником

5861 Цель была выбрана для жертвоприношения каким-то чудовищным культом

5862 Цель совершила неопишуемые деяния во имя своего божества

5863 Цель совершила неопишуемые деяния в храме своего божества

5864 Цель совершила неопишуемые деяния, связанные с домашним скотом

5865 Цель совершила неопишуемые деяния с участием Орков и Дворфов

5866 Цель совершила неопишуемые деяния с участием коня короля

5867 У цели её имя вытатуировано по всему её телу

5868 Цель имеет в своем распоряжении предмет, который буквально невозможен

5869 Цель имеет в своем распоряжении что-то ценное для заклинателя

5870 У цели к коже прилипло бесчисленное количество перьев

5871 Цель испытывает вдохновляющие галлюцинации о своей будущей карьере

5872 Цель испытывает вдохновляющие галлюцинации о своей жизни после смерти

5873 Цель имеет железное доказательство того, что все это иллюзия

5874 Цель имеет железное доказательство того, что все, кого она знает, не существует

5875 Цель имеет железное доказательство того, что он пророченный Спаситель

5876 Цель имеет железные доказательства того, что она мертва

5877 Цель имеет железные доказательства того, что она на самом деле заклинатель

5878 Цель имеет железные доказательства того, что она отец и сын заклинателя

5879 Цель имеет железные доказательства того, что апокалипсис будет завтра

5880 Цель имеет железные доказательства того, что заклинатель не существует

5881 Цель понятия не имеет, где она находится и что делает

5882 Цель не имеет естественной видимой формы, её внешний вид-иллюзия

5883 Цель имеет многочисленные клейма и привлекает бесчисленное количество учеников

5884 Цель имеет многочисленные клейма и боится, что конец близок

5885 Цель имеет многочисленные клейма и преследуется как еретик

5886 Цель имеет многочисленные клейма, как и предсказано пророчеством

5887 Цель имеет только один ХП за уровень в течение следующих 1d4 дней

5888 Цель имеет только один ХП за очко мудрости в течение 2d8 дней

5889 Цель задолжала заклинателю 1d10 золотых монет в течение 2d10 лет

5890 Цель имеет выступающие жвалы, как у муравья

5891 Цель имеет шесть глаз равномерно расположенных вокруг её черепа

5892 Цель украла большие суммы денег у каждого из своих союзников

5893 Цель испытывает ужасающие галлюцинации о своем собственном рождении

5894 Цель испытывает ужасающие галлюцинации о своей собственной смерти

5895 У цели имя заклинателя вытатуировано по всему телу

5896 У цели голова и правая рука обыкновенной домашней мухи

5897 Цель имеет три одинаковых лица равномерно расположенных вокруг её черепа

5898 Цель имеет уродливые, колючие выступы вдоль обеих её рук

5899 Цель испытывает видения, изображающие истинную природу магии

5900 Цель видит будущее полное непостижимых чудес

5901 Цель видит будущее, в котором ей поклоняются как Богу

5902 У цели есть видение прошлого, которое кажется более реальным, чем её собственное

5903 Цель видит запредельно красивый город в небе

5904 Цель видит её медленное и мучительное расчленение

5905 У цели есть видение будущего, в котором нет никого, кого бы она узнала

5906 У цели есть видения ожидания в очереди на вечность

5907 Цель уже много лет ждет специально спроектированного нагрудника

5908 Цель не спала в течение 1d100 дней

5909 Цель не спала с тех пор, как она в последний раз разговаривала с королевской семьей

5910 Цель ненавидит своего ближайшего союзника так же сильно, как и самого злейшего врага

5911 Цель слышит радостные возгласы и аплодисменты всякий раз, когда её кровь проливается

5912 Цель слышит свой собственный голос, выдающий всем свои секреты

5913 Цель слышит свой собственный голос, осуждающий её за многочисленные неудачи

5914 Цель слышит свой собственный голос, бесконечно повторяющий её собственное имя

5915 Цель слышит свой собственный голос кричащий в её ушах до самого рассвета

5916 Цель слышит свой собственный голос, шепчущий ей успокаивающие слова

5917 Цель слышит злобные голоса вокруг себя

5918 Цель все время слышит лязг мечей

5919 Цель слышит лязг мечей пока её оружие обнажено

5920 Цель слышит грохот тарелок всякий раз, когда она использует магический предмет

5921 Цель постоянно слышит шумное жужжание бесчисленных пчел

5922 Цель слышит гром, Грохочущий вокруг неё, но больше никто этого не слышит

5923 Цель гудит, как туманный горн, когда ее поражает магия после захода солнца

5924 Цель увеличивается в размерах и массе на 10%

5925 Цель по возможности наносит себе поверхностные раны

5926 Цель наследует коллекцию праздничных памятных ложек

5927 Цель настаивает на том, чтобы носить ведро на голове в течение 1d4 недель

5928 Цель настаивает на том, что её тело реально и впечатляюще

5929 Цель вселяет убийственную ярость в некоторых обычных немагических видах

5930 Цель с вероятностью 5% исчезнет навсегда всякий раз, когда она произносит свое имя

5931 Цель с вероятностью 10% атакует любого, кто произнесет ее имя

5932 Цель с вероятностью 10% будет выведена на орбиту вокруг планеты

5933 Цель с вероятностью 10% поменяет пол, когда будет обожжена магическим огнем

5934 Цель с вероятностью 10% заболеет проказой, если будет травмирована магией

5935 Цель с вероятностью 10% потеряет 1d4 ХП в любой конкретный час

5936 Цель с вероятностью 10% увидит любое невидимое существо или объект

5937 Цель с вероятностью 10% задушит себя всякий раз, когда она использует веревку

5938 Цель с вероятностью 10% превратится в деревянную статую, пока она спит

5939 Цель с вероятностью 5% будет атакована любой лошадью, мимо которой она пройдет

5940 Цель с вероятностью 15% умрет, когда он в следующий раз увидит иллюзию

5941 Цель с вероятностью 20% будет исцелена любым ядом, который она выпьет

5942 Цель с вероятностью 20% будет исцелена, а не ранена огнем

5943 Цель с вероятностью 20% не поверит ни одной иллюзии, которую она увидит

5944 Цель с вероятностью 20% утонет, когда будет обожжена магическим огнем

5945 Цель с вероятностью 20% взорвется, если ее обожжет магический огонь

5946 Цель с вероятностью 20% получит уровень, когда в следующий раз будет поражена магией

5947 Цель с вероятностью 20% не получит никакого урона, если будет порезана клинком

5948 Цель с вероятностью 20% подумает, что она нежить, если поблизости есть нежить

5949 Цель с вероятностью 20% становится невидимой, когда она будет травмирована огнем

5950 Цель с вероятностью 30% может резюмировать любую книгу, которую она поцелует

5951 Цель с вероятностью 40% нападет на любого жреца, который приблизится к ней

5952 Цель с вероятностью 80% умрет, если использовать Снятие проклятия на ней

5953 Цель-носитель какой-то магической болезни

5954 Цель находится в самом сердце грозы, но больше ее никто не видит

5955 Цель на самом деле является дистанционно управляемым симулякром

5956 Цель сильно голодна в течение 5d6 дней, независимо от того, сколько она ест

5957 Цель подвергается воздействию Обратной Гравитации на 1d4 недели

5958 Цель страдает проказой в течение одного месяца, а затем она исцеляется

5959 Цель страдает ликантропией до следующего полнолуния

5960 Цель-Бессмертный, просто маскирующийся в нынешнем виде

5961 Цель арестована за контрабанду какого-то запрещенного вещества

5962 Цель подвергается нападению 1d1000 крошечных скелетов летучих мышей

5963 Цель атакована 6d12 домашними кошками

5964 Цель атакована монстром, которого больше никто не видит и не слышит

5965 Цель атакована множеством коров

5966 Цель атакована множеством ворон

5967 Цель атакована всеми в радиусе 50 ярдов

5968 Цель атакуется молью как будто она сделана из шерсти

5969 Цель атакована множеством паразитов, видимых только ему

5970 Цель атакована ближайшим валуном

5971 Цель слепа, пока она не намочит свои волосы

5972 Цель слепа, пока у неё мокрые волосы

5973 Цель отбрасывается назад на 3d10 ярдов и теряет столько же ХП

5974 Цель связана тонкими, но очень прочными серебряными цепями

5975 Цель на мгновение ослепляется плотным облаком сахарной пудры

5976 Цель на мгновение ослеплена бесчисленными мухами, роящимися вокруг неё

5977 Цель сотрясается могучими ветрами, которые больше ни на кого не влияют

5978 Цель погребена под грудой заплесневелых картофельных очистков

5979 Цель погребена внезапной лавиной, больше никто не пострадал

5980 Цель засыпана по колено раскаленными углями

5981 Цель по колено зарыта в блестящих новых золотых монетах

5982 Цель захватывается для использования в лабораторных испытаниях косметических средств

5983 Цель уносится высоко в небо стаей сорок

5984 Цель несет ведро кеты и должна нести его до рассвета

5985 Цель несет огромный мешок, полный заплесневелых кроличьих шкурок

5986 Цель попадает в сильный ливень с градом; больше никто не затронут

5987 Цель уверена, что её преследует могущественная сущность

5988 Цель уверена, что мерзкий монстр прячется в соседней пещере

5989 Цель уверена, что все её союзники предали её

5990 Цель уверена, что она пользуется покровительством могущественного существа

5991 Цель уверена, что она была сконструирована в лаборатории

5992 Цель уверена, что она станет богом, если умрет в бою

5993 Цель уверена, что она умрет к закату

5994 Цель уверена, что она существо растительного происхождения

5995 Цель уверена, что она вот — вот станет королем

5996 Цель уверена, что она хрупка, как стекло

5997 Цель уверена, что она сильно истекает кровью

5998 Цель уверена, что она бессмертна

5999 Цель уверена, что она неуязвима до самого заката

6000 Цель уверена, что она стоит в центре огромного пожара

6001 Цель прикована цепью к самым высоким ветвям высокого дерева поблизости

6002 Цель покрыта вкусной медовой глазурью как ветчина

6003 Цель покрыта кипящей смолой и соответственно получает урон

6004 Цель полностью покрыта слоем живой плоти

6005 Цель сжимается как будто ее сдавливает невидимый питон

6006 Цель покрыта костюмом из походных лат, сделанных из стекла

6007 Цель покрыта толстой шалью из зловонных перьев стервятника

6008 Цель покрыта грубой и мускусной шерстью как у Яка

6009 Цель покрыта десятками слизней и улиток

6010 Цель покрыта толстыми, уродливыми чешуйками с бонусным КД 1

6011 Цель оказалась машиной с дистанционным управлением

6012 Цель оказалась агентом короля

6013 Цель оказывается настоящим наследником престола

6014 Цель оказывается истинным владельцем дома заклинателя

6015 Цель оказывается вовлеченной в упадочные людоедские ритуалы

6016 Цель волочится по земле в ближайшую открытую могилу

6017 Цель волочится до середины берега ближайшей реки

6018 Цель завернута в тонкую шаль непроницаемую для огня

6019 Цель завернута в грязную погребальную одежду

6020 Цель завернута в дурно пахнущие водоросли

6021 Цель окутана нитями, которые можно разрезать только при лунном свете

6022 Цель ужасно боится целевой точки заклинания

6023 Цель ужасно тоскует по дому в каком-то месте, где она никогда не была

6024 Цель одета как придворный шут

6025 Цель одета как сумасшедший отшельник

6026 Цель одета как свинья на луау

6027 Цель одета как один из членов королевской семьи

6028 Цель пробивается наполовину через ближайшее дерево

6029 Цель вбита как гвоздь в землю по самую шею

6030 Цель заключена в стеклянный ящик, быстро заполняющийся водой

6031 Цель заключена в большую полую сферу из льда

6032 Цель заключена в мраморный саркофаг

6033 Цель помещена в запечатанную плетеную корзину

6034 Цель заключена в плотную гипсовую оболочку

6035 Цель заключена в герметичную стальную капсулу

6036 Цель окружена стеной из утрамбованного снега высотой по грудь

6037 Цель окружена электрическим железным забором высотой по пояс

6038 Цель окружена зоной интенсивного холода

6039 Цель окружена зоной чистого вакуума

6040 Цель окружена наэлектризованным забором

6041 Цель окружена иллюзорной стеной из болтливых черепов

6042 Цель окружена высокими сосульками, каждая толщиной с её ногу

6043 Цель заключена на один час в непроницаемую 10-футовую сферу

6044 Цель заключена в сжимающуюся стальную клетку

6045 Цель разъярена и не поддается никакому рациональному контролю

6046 Цель укутана в бархат

6047 Цель поймана в ловушку заклинанием призыва какого-то отдаленного заклинателя

6048 Цель особенно подвержена командам в течение следующих 24 часов

6049 Цель бесстрашна до тех пор, пока она носит обувь, которую носит сейчас

6050 Цель навсегда невосприимчива ко всем не магическим болезням

6051 Цель навсегда невосприимчива к тепловому удару

6052 Цель навсегда невосприимчива к переохлаждению

6053 Цель навсегда невосприимчива к ликантропии

6054 Цель оказывается преследуемой жертвой, нуждающейся в помощи заклинателя

6055 Цель полностью исцеляется, если она убита, стоя в снегу

6056 Цель преследуют скелетоподобные вороны

6057 Цель преследуют бесконечные крики проклятых душ

6058 Цель исцеляется от всех повреждений, но её одежда и снаряжение исчезают

6059 Цель несет личную ответственность за какое-то дальнейшее злодеяние

6060 Цель несет личную ответственность за разложение общества

6061 Цель чрезвычайно магична и умирает, если на неё наложено Рассеивание Магии

6062 Цель чрезвычайно магична и быстро опознается пользователями магии

6063 Цель держит наковальню и не может опустить ее в течение 2d8 раундов

6064 Цель держит по яйцу в каждой руке и не должна их разбить!

6065 Цель безнадежно потеряна на 2d10 раундов

6066 Цель ужасно боится приготовленного или соленого мяса

6067 Цель покрыта ужасными шрамами, как будто ее разорвали и собрали заново

6068 Цель приходит в ужас от вида женщин-пользователей магии

6069 Цель приходит в ужас от звука стучащих костей

6070 Цель опознана как лидер какого-то странного культа

6071 Цель бессмертна и не стареет, пока она не заговорит в следующий раз

6072 Цель бессмертна, но она приговорена к пожизненному заключению

6073 Цель бессмертна, но её руки и ноги исчезают навсегда

6074 Цель невосприимчива к магии основанной на воздухе в течение 1d4 дней

6075 Цель невосприимчива ко всем атакам не магических птиц

6076 Цель невосприимчива ко всем травмам, пока она не заговорит в следующий раз

6077 Цель теперь невосприимчива ко всем мечам в радиусе одной мили

6078 Цель невосприимчива к любым ранам, нанесенным людьми в течение 4d6 часов

6079 Цель невосприимчива к заклинаниям действующим по площади в течение 1d4 дней

6080 Цель невосприимчива к полезной магии в течение 2d4 дней

6081 Цель невосприимчива к заклинаниям или атакам на основе очарования в течение 1d4 недель

6082 Цель невосприимчива к очарованиям и чарам в течение 1d4 недель

6083 Цель невосприимчива к электрическим атакам при переноске металла

6084 Цель невосприимчива к магии своих союзников

6085 Цель невосприимчива к магии своих союзников в течение 10d10 раундов

6086 Цель невосприимчива к своей собственной магии и атакам в течение 1d4 часов

6087 Цель невосприимчива к вражеской магии в течение 1d4 дней

6088 Цель невосприимчива к иллюзиям до завтрашнего рассвета

6089 Цель невосприимчива к травмам, наносимым древесиной при дневном свете

6090 Цель невосприимчива к неорганическим ядам в течение 1d4 месяцев

6091 Цель невосприимчива к магии основанной на свете до завтрашнего заката

6092 Цель невосприимчива к молниям

6093 Цель невосприимчива к магическому холоду в голом виде

6094 Цель обладает иммунитетом к магическим болезням на одну неделю

6095 Цель невосприимчива к магическому огню в голом виде

6096 Цель невосприимчива к магическому исцелению

6097 Цель невосприимчива к снарядному оружию в течение 6d8 часов

6098 Цель невосприимчива к некромантической магии, пока она не использует магический предмет

6099 Цель невосприимчива к не магическим болезням

6100 Цель невосприимчива к не магическим экстремальным погодным условиям

6101 Цель невосприимчива к обычному огню, пока носит эту одежду

6102 Цель невосприимчива к колющему оружию, такому как стилеты и т. д

6103 Цель невосприимчива к ядам, но мясо для нее очень токсично

6104 Цель невосприимчива к магии полиморфизма

6105 Цель невосприимчива к вдыхаемому дыму на всю оставшуюся жизнь

6106 Цель невосприимчива к жгучему воздействию кислоты в течение 2d4 дней

6107 Цель невосприимчива к магии заклинателя в течение 10d10 раундов

6108 Цель невосприимчива к сокрушительному давлению чрезвычайно глубоких вод

6109 Цель невосприимчива к следующим 1d10 атакам против неё

6110 Цель невосприимчива к следующей магической болезни, с которой она столкнется

6111 Цель причастна к многочисленным предательским скандалам

6112 Цель находится в самом центре тайфуна, но больше никто

6113 Цель заражается чумой

6114 Цель мгновенно поглощается паразитами, если она умирает в течение 24 часов

6115 Цель сильно пьяна в течение 1d4 раундов после каждого боя

6116 Цель невидима для ликантропов пока она истекает кровью

6117 Цель невидима для ликантропов, пока они находятся в помещении

6118 Цель невидима при переноске 1d4 горящих факелов

6119 Цель невидима пока полностью погружена в воду

6120 Цель невидима пока у неё в каждой руке по яблоку

6121 Цель невидима пока кричит

6122 Цель неуязвима и невидима, пока она не заговорит или не пошевелится

6123 Цель неуязвима для 80% обычного оружия

6124 Цель неуязвима для любого оружия, которое уже ранило её

6125 Цель неуязвима для обычного оружия и не может пользоваться им

6126 Цель неуязвима для обычного оружия на 1d6 ходов

6127 Цель неуязвима для обычного оружия, пока она не нанесет урон

6128 Цель неуязвима для обычного оружия, пока она не пользуется им

6129 Цель неуязвима для оружия, которое она сама выковала

6130 Цель похищена для использования в качестве жертвоприношения религиозным культом

6131 Цель похищена для использования так же как и в медицинских экспериментах

6132 Цель будет убита сразу же, если она когда-нибудь спровоцирует всплеск Хаоса

6133 Цель будет убита сразу же, если она убьет любого представителя своего вида

6134 Цель будет убита сразу же, если она ранит себя мечом

6135 Цель будет убита сразу же, если ее ударит кровный родственник

6136 Цель очерчена золотым светом до завтрашнего рассвета

6137 Цель разжижается и выходит из ближайшего озера полностью исцеленной

6138 Цель сжижается, но восстанавливается с полными ХП через 1d20 раундов

6139 Цель сжижается, но восстанавливается в слегка искривленной форме

6140 Цель разжижается, но возвращается полностью исцеленной во время следующего дождя

6141 Цель теряется в суматохе

6142 Цель заморожена видом зажженных свечей

6143 Цель заморожена звуком звящего металла

6144 Цель практически парализована ужасом под Полной Луной

6145 Цель теперь стоит в 8d10 ярдах позади целевой точки заклинания

6146 Цель теперь стоит на вершине самой высокой горы в радиусе 100 миль

6147 Цель окаменела для всех физических ощущений на 3d8 раундов

6148 Цель одержима желанием избавиться от всей кожи и волос

6149 Цель одержима желанием избавиться от всего мирского имущества

6150 Цель одержима желанием избавиться от своих союзников

6151 Цель одержима желанием избавиться от своей тени

6152 Цель навязчиво жаждет какого-то предмета, который она сейчас видит

6153 Цель навязчиво ревнует к кому-то, кто сейчас стоит рядом

6154 Цель навязчиво защищает кого-то, кто сейчас стоит рядом

6155 Цель одержимо защищает кого-то, кого она никогда не встречала

6156 Цель чрезвычайно пьяна в течение 1d4 раундов, а затем полностью трезва

6157 Цель парализуется ужасом, когда она становится свидетелем магических эффектов

6158 Цель забрасывают сотней желудей

6159 Цель закидывают снежками в течение 1d6 раундов

6160 Цель забрасывают крошечными раскаленными угольками в течение 1d4 раундов

6161 Цель покрыта шкурой, как норка, выдра или бобр

6162 Цель всегда покрыта пятнами крови

6163 Цель навсегда невидима для заклинателя, но не может атаковать его

6164 Цель навсегда невидима для себя между закатом и рассветом

6165 Цель навсегда визуализирована 1d100% прозрачности

6166 Цель физически истощена

6167 Цель отравляется, если она прикасается к книге в течение следующих 1d4 дней

6168 Цель преследуется хищными ростовщиками

6169 Цель преследуют хищные волки

6170 Цель преследуют бродячие тени, похожие на её собственные

6171 Цель проталкивается через планету и выходит на противоположную сторону

6172 Цель находится на карантине у местного министра здравоохранения

6173 Цель реальна, но ей можно не верить, как если бы она была иллюзией

6174 Цель реальна, но может быть Рассеяна, как если бы она была иллюзией

6175 Цель опознают как беглого раба куда бы она ни пошла

6176 Цель неохотно вступает в бой между рассветом и полуднем

6177 Цель неохотно говорит между полуднем и закатом

6178 Цель неохотно использует любое оружие с неорганическими компонентами

6179 Цель становится глухой и слепой на протяжении 2d10 раундов

6180 Цель оказывается пассивной в течение 1d10 ходов

6181 Цель изображается как корова на скотобойне

6182 Цель становится немой на 1d100 раундов

6183 Цель покрыта шрамами, как будто она была прижата к горячей сетке

6184 Цель покрыта шрамами, как будто её пищеварительный тракт был удален

6185 Цель Зашита в большую живую губку

6186 Цель заключена в растение, похожее на огромный гороховый стручок

6187 Цель обтянута пропитанными кровью полосками кожи

6188 Цель заключена в воск

6189 Цель падает на землю в каждом из следующих 1d10 раундов

6190 Цель осыпается опилками в течение 1d10 раундов

6191 Цель осыпается острым льдом в течение следующих 1d10 раундов

6192 Цель избегают все остальные представители её вида

6193 Цель избегается всеми праведниками
6194 Цель избегается всеми, кто носит магические предметы
6195 Цель избегается всеми, кто сейчас находится поблизости и ранен
6196 Цель избегается приличным обществом
6197 Цель дискредитируется скоординированной серией оскорблений личности
6198 Цель смазана жидкостью, которая подавляет её естественный запах
6199 Цель вымазана в сале
6200 Цель вымазана в каком-то огнеупорном желе
6201 Цель настолько сильно изуродована, что окружающие в ужасе бегут от нее
6202 Цель разыскивают для ареста, потому что она ukrала буханку хлеба
6203 Цель стоит по колено в корзине, полной кобр
6204 Цель стоит по колено в ведре, полном навоза
6205 Цель поражена полным отсутствием волос
6206 Цель поражается глухотой, слепотой и немотой на 1d6 раундов
6207 Цель вычеркивается из всех документов, в которых упоминается её имя
6208 Цель поражена немотой при каждом полнолунии
6209 Цель поражена немотой пока лошади находятся поблизости
6210 Цель поражена немотой находясь под любым магическим воздействием
6211 По цели наносится удар молнией на 1d100 ХП
6212 Цель поражается молнией в следующий раз, когда союзника ранят
6213 Цель поражается молнией в следующий раз, когда она достает оружие
6214 Цель поражается молнией в следующий раз, когда она входит в воду
6215 Цель поражается молнией в следующий раз, когда она заговорит
6216 Цель поражается молнией в следующий раз, когда она использует магический предмет
6217 Цель поражается молнией, если только она в данный момент не находится на лошади
6218 Цель ужалила пчела размером с быка
6219 Цель жалит пчела всякий раз, когда цель совершает успешную атаку
6220 Цель внезапно пронзительно осознает все травмы, которые у неё сейчас есть
6221 Цель внезапно атакуют головорезы
6222 Цель внезапно удерживает 1d4 наковальни
6223 Цель обнаруживает, что держит коробку полную её собственных костей
6224 Цель неожиданно оказывается с парой чемоданов из крокодильей кожи в руках

6225 Цель внезапно оказывается с парой волшебных колец в руках
6226 Цель внезапно оказывается с огромным букетом роз в руках
6227 Цель внезапно держит в руках отрубленную голову короля
6228 Цель неожиданно оказывается с ближайшим трупом прямо на руках
6229 Цель внезапно оказывается лежащей в четырёхместной кровати с навесом
6230 Цель внезапно оказывается лежащей в своей собственной постели
6231 Цель внезапно оказывается лежащей на погребальном костре
6232 Цель неожиданно состоит в браке с 1d8 дополнительных супругов
6233 Цель внезапно страдает ожирением
6234 Цель внезапно оказывается голой за исключением фигового листа
6235 Цель внезапно оказывается на пороге важного открытия
6236 Цель внезапно оказывается на грани того, чтобы впасть в неистовство
6237 Цель внезапно оказывается на грани полного обезвоживания
6238 Цель внезапно оказывается на грани полного изнеможения
6239 Цель внезапно оказывается на грани абсолютной паники
6240 Цель внезапно оказывается на грани абсолютного голода
6241 Цель внезапно оказывается упакованной в большую картонную коробку
6242 Все вдруг узнают в цели своего давно потерянного брата
6243 Цель внезапно оказывается сидящей у подножия ближайшего водопада
6244 Цель внезапно оказывается сидящей на чужой лошади
6245 Цель внезапно оказывается сидящей на вершине самого высокого водопада в стране
6246 Цель внезапно оказывается сидящей в ведре с ледяной водой
6247 Цель внезапно оказывается сидящей в большом деревянном ящике
6248 Цель внезапно оказывается сидящей в ведре ближайшей катапульты
6249 Цель внезапно оказывается сидящей в личных покоях королевы
6250 Цель внезапно оказывается сидящей на муравейнике, измазанной медом
6251 Цель внезапно оказывается сидящей на трупе павшего союзника

6252 Цель внезапно оказывается стоящей на вершине груды разрушенной каменной кладки

6253 Цель внезапно оказывается стоящей на вершине шаткого и очень высокого забора

6254 Цель внезапно оказывается стоящей на вершине высокой лестницы

6255 Цель внезапно оказывается стоящей на ближайшем трупе

6256 Цель внезапно оказывается на вершине ближайшей смотровой башни

6257 Цель внезапно оказывается стоящей на вершине ближайшей песчаной дюны

6258 Цель внезапно оказывается посреди зловонного болота в нескольких милях отсюда

6259 Цель внезапно оказывается стоящей в ближайшей лодке

6260 Цель внезапно оказывается стоящей в ближайшей запертой сокровищнице

6261 Цель внезапно оказывается стоящей по колено в ближайшем океане

6262 Цель внезапно оказывается рядом со своим самым могущественным врагом

6263 Цель внезапно оказывается стоящей на люке над очень глубокой ямой

6264 Цель внезапно оказывается стоящей на плечах ближайшего союзника

6265 Цель внезапно оказывается перед собственной входной дверью

6266 Цель внезапно оказывается стоящей под ближайшим мостом

6267 Цель внезапно оказывается стоящей на том, что выглядит как её собственная могила

6268 Цель внезапно оказывается там, где она проснулся этим утром

6269 Цель внезапно начинает страдать от непреодолимой агорафобии

6270 Цель внезапно оказывается одетой в литую смирительную рубашку

6271 Цель внезапно оделась в вызывающий кожаный костюм

6272 Цель внезапно оказывается одетой в облегающий костюм из кольчуги

6273 Цель внезапно оказывается одетой в анахроничный купальный костюм

6274 Цель внезапно оказывается облаченной в богато украшенное седло очень высокого качества

6275 Цель внезапно оказывается в огнеупорной одежде

6276 Цель внезапно оказалась одета так же, как вчера был одет король

6277 Цель окружена потакающими подхалимами

6278 Цель окружена свирепыми волками

6279 Цель окружена слугами, которые хотят убить её

6280 Цель окружена паразитами и мелкими вредителями

6281 Цель восприимчива к ржавчине неся золото

6282 Цель подозревают в том, что она промышляла торговлей с демонами в церкви

6283 Цель подозревается в том, что она навлекла чуму на эту нацию

6284 Цель подозревается в сокрытии тайны всего сущего

6285 Цель подозревается в заговоре с целью уничтожения всего её вида

6286 Цель висит над самым высоким ближайшем деревом

6287 Цель подвешена над пылающей ямой до самого заката

6288 Цель кишит бесчисленными мухами, но они не беспокоят её

6289 Цель окружена нежитью всякий раз, когда она использует магический предмет

6290 Цель сметена на 3d100 ярдов волной мелассы

6291 Цель-самый нераскаянный трус во всем мире

6292 Цель — это объект применения заклинания Желание далекого существа

6293 Цель считается зловещей фигурой как предсказывалось пророчеством

6294 Цель отбрасывается на 1d4 раунда в прошлое

6295 Цель отбрасывается на 8d6 часов в будущее

6296 Цель подбрасывается на 8d6 ярдов в воздух

6297 Цель сброшена с ближайшего лестничного пролета

6298 Цель погружается в кому на 1d6 дней

6299 Цель забрасывается в ближайший куст шиповника

6300 Цель привязана между двумя деревьями как гамак

6301 Цель привязана к земле веревкой сделанной из её собственных волос

6302 Цель плотно связана полосками клейкой ткани

6303 Цель плотно прикована цепью к ближайшему дереву

6304 Цель плотно укутана в грубое шерстяное одеяло

6305 Цель плотно завернута в пропитанные кровью бинты

6306 Цель плотно завернута в полоски сырого и жирного бекона

6307 Цель терзают бесчисленные демонические голоса

6308 Цель терзают ложные, но реалистичные отголоски прошлой жизни

6309 Цель мучается иллюзорными муравьями ползающими по всему телу

6310 Цель терзается невидимыми шипами, которые впиваются в её плоть

6311 Цель терзается пронзительной и нестройной музыкой

6312 Цель мучается от осознания своей смертности

6313 Цель терзается видениями собственного проклятия

6314 Цель терзается видениями собственного падения в безумие

6315 Цель терзается видениями проклятых

6316 Цель терзается видениями пыток своих союзников

6317 Цель терзают голоса говорящие ей убить своих союзников

6318 Цель терзают голоса говорящие ей убить короля

6319 Цель не может смотреть прямо на заклинателя

6320 Цель не подвержена влиянию естественных ветров

6321 Цель неожиданно оказывается втянутой в политическую власть

6322 Цель необычайно неуклюжа в течение 1d4 часов после того, как она произносит свое имя

6323 Цель совершенно бесстрашна до завтрашнего заката

6324 У цели сильная аллергия на некоторые обычные не магические виды

6325 Цель резко сжимается до размеров рисового зерна

6326 Цели резко толкают на 1d10 ярдов, оглушая на столько же раундов

6327 Цель носит маску ныряльщика, ныряльную трубку и плавники для плавания

6328 Цель одета в строгий костюм полностью сделанный из латука

6329 Цель одета в строгий костюм полностью сделанный из копченого мяса

6330 Цель носит ожерелье из отрезанных человеческих ушей

6331 Цель не носит ничего, кроме стратегически расположенных кокосовых скорлупок

6332 Цель одета целиком в кожу орка или гоблина

6333 Цель одета в обтянутую кожей шкуру с своего собственного трупа

6334 Цель полностью неуязвима в течение 1d4 раундов

6335 Цель повсюду славится своим мастерством обращения с ножницами

6336 Цель повсюду признается предателем своей расы и вида

6337 Цель по своей сути невозможна

6338 Цель позвякивает, как колокольчики саней, пытаясь двигаться незаметно

6339 Цель убивает себя сегодня на закате, но воскресает на рассвете

6340 Цель знает секрет, который вредит здравомыслию любого, кто его узнает

6341 Цель знает экономный способ извлечения алюминия из боксита

6342 Цель знает, но не скажет, где находится ценный артефакт

6343 Цель знает все, что нужно знать о заклинателе

6344 Цель точно знает, что произойдет в следующих 2D6 раундах

6345 Цель знает текущее местоположение каждого дворфа в радиусе 10 миль

6346 Цель знает расположение каждого замка в радиусе одной мили

6347 Цель старается скрыть унижительную тайну от своих союзников

6348 Цель не имеет никакого понятия о личной собственности

6349 Цель смеется, как ревущий осел, когда она кого-нибудь ранит

6350 Цель безудержно смеется при виде крови своих союзников

6351 Цель узнает, что безумный культ поклоняется ей как Богу

6352 Цель не оставляет запаха в течение 1d4 недель

6353 Цель высасывает 2d10 ХП из заклинателя

6354 Цель левитирует на высоте 10d10 ярдов на такое же количество раундов

6355 Цель левитирует на высоте 1d10 футов в каждом из следующих 1d6 раундов

6356 Цель буквально смеется над опасностью, да так много, что это раздражает

6357 Цель выглядит так, как будто половина её тела была сильно обожжена

6358 Цель выглядит так, как будто половина её тела сделана из пемзы

6359 Цель выглядит так, как будто половина её тела сделана из древесины

6360 Цель выглядит так, как будто она целиком сделана из глины

6361 Цель выглядит точно так же, как заклинатель в течение 1d4 дней

6362 Цель выглядит как фото-негатив на 1d4 дней

6363 Цель выглядит как фото-негатив, пока она держит в руках оружие

6364 Цель выглядит слегка демонической всякий раз, когда она использует магический предмет

6365 Цель теряет 1d100 ХП, если она произнесет свое имя до захода солнца

6366 Цель теряет 1d100 ХП, если она не съест 3 фунта золота до рассвета

6367 Цель теряет 1d100% своей массы

6368 Цель теряет 1d4 ХП каждый раз, когда она вытаскивает оружие

6369 Цель теряет 1d4 уровня / КЗ

6370 Цель теряет очко интеллекта за каждый потерянный ХП

6371 Цель теряет все, кроме одного ХП, а затем восстанавливает один за раунд

6372 Цель теряет все ХП, полученные из-за высокого Телосложения

6373 Цель теряет всякое чувство приличия и сдержанности

6374 Цель теряет половину своих оставшихся ХП

6375 Цель теряет один ХП каждый день в течение следующих 1d100 дней

6376 Цель теряет один ХП в час, до завтрашнего рассвета

6377 Цель теряет один ХП за субъекта, сейчас находящегося в радиусе 10 ярдов

6378 Цель теряет один ХП за раунд, пока не съест немного сырого мяса

6379 Цель теряет один ХП за раунд, пока она не разденется догола

6380 Цель теряет один ХП за раунд пока не проглотит монету

6381 Цель теряет один ХП за раунд, пока её не поразит магия

6382 Цель теряет чувство постоянства объекта

6383 Цель делает отчаянную попытку отсоединить одну из своих ног

6384 Цель предпринимает отчаянные усилия, чтобы разоружить своих союзников

6385 Цель предпринимает отчаянные усилия, чтобы съесть свою собственную ногу

6386 Цель делает отчаянную попытку извлечь свое собственное сердце

6387 Цель совершает отчаянную попытку вырвать свой собственный язык

6388 Цель совершает отчаянную попытку удалить свою нижнюю челюсть

6389 Цель совершает отчаянную попытку содрать плоть с своих рук

6390 Цель совершает отчаянную попытку проглотить свое оружие

6391 Цель совершает отчаянную попытку оторвать себе уши

6392 Цель высказывает возмутительные заявления о своем боевом мастерстве

6393 Цель высказывает возмутительные заявления о своем богатстве и недвижимости

6394 Цель имитирует действия одного из своих союзников на протяжении 2D6 раундов

6395 Цель имитирует действия заклинателя в течение 1D10 раундов

6396 Цель ошибочно принимает себя за кого-то другого

6397 Цель мычит как корова каждый раз, когда она достает оружие

6398 Цель должна всегда иметь при себе клинок, который никогда не пускал кровь

6399 Цель должна постоянно носить с собой горящую свечу

6400 Цель должна нести пятидесятифунтовое колесо сыра до захода солнца

6401 Цель должна постоянно носить с собой небольшой камень с этого места

6402 Цель должна постоянно носить деревянный посох выше ее роста

6403 Цель должна постоянно носить с собой не менее 30 футов веревки

6404 Цель должна постоянно иметь при себе не менее 4d6 золотых монет

6405 Цель должна постоянно таскать с собой не менее пяти фунтов дров

6406 Цель должна постоянно носить с собой не менее одного фунта перьев

6407 Цель должна взобраться на высокое дерево во время следующей грозы

6408 Цель должна раздеться перед входом в любую пещеру или шахту

6409 Цель должна облить себя 2d6 галлонами воды или воспламениться

6410 Цель должна облить себя 2d6 галлонами воды иначе воспламенится

6411 Цель должна выпить 2d4 галлона воды до захода солнца

6412 Цель должна съесть 3d6 фунтов еды до завтрашнего рассвета

6413 Цель должна съесть фунт травы или листьев до рассвета

6414 Цель должна съесть фунт льда сегодня вечером на закате

6415 Цель должна сообщать свое имя всякий раз, когда её просят об этом

6416 Цель должна лгать всякий раз, когда ее спрашивают, как её зовут

6417 Цель должна перебросить все значения характеристик, которые превышают 15

6418 Цель должна перебросить все значения характеристик, которые меньше 12

6419 Цель должна возвращаться в это место не реже одного раза в месяц

6420 Цель должна совершить спас-бросок на каждом закате иначе забудет о том, что произошло сегодня

6421 Цель должна совершить спас-бросок каждое утро иначе будет бестелесной до наступления сумерек

6422 Цель должна совершать спас-бросок каждое утро иначе сожмётся на 10%

6423 Цель должна совершать спас-бросок каждое утро, иначе она не сможет использовать свои руки сегодня

6424 Цель должна совершать спас-бросок каждое утро, иначе её левая нога вспыхнет пламенем

6425 Цель должна совершать спас-бросок каждую ночь иначе сон будет длиться 6d8+24 часа

6426 Цель должна совершить спас-бросок, иначе 1d100 её костей взорвутся

6427 Цель должна совершить спас-бросок, иначе 1d100 её костей становятся стеклянными

6428 Цель должна совершить спас-бросок, иначе 1d100 её костей становятся железными

6429 Цель должна совершить спас-бросок иначе она будет утащена на дно ближайшего озера

6430 Цель должна совершить спас-бросок, иначе она погибнет от удара метеорита

6431 Цель должна совершить спас-бросок, иначе каждая из её костей телепортируется на 1d4 мили

6432 Цель должна совершить спас-бросок, иначе она утратит право собственности на все свое имущество

6433 Цель должна совершить спас-бросок, иначе она обезглавит себя следующей атакой

6434 Цель должна совершить спас-бросок, иначе она никогда не существовала бы

6435 Цель должна совершить спас-бросок, иначе её руки и оружие исчезнут до заката солнца

6436 Цель должна совершить спас-бросок, иначе ее температура будет повышаться на 1° в каждом раунде

6437 Цель должна совершить спас-бросок, иначе она потеряет 1d4 от каждого значения характеристик

6438 Цель должна совершить спас-бросок, когда ее бьют дубинкой иначе, она разлетится вдребезги

6439 Цель должна совершать спас-бросок, когда её бьют дубинкой иначе, она закричит в панике

6440 Цель должна совершить спас-бросок, когда ее ударяют дубинкой иначе, она вывернется наизнанку

6441 Цель должна совершить спас-бросок, когда ее ударяют дубинкой иначе, она превратится в масло

6442 Цель должна произносить свое имя каждый раз, когда она достает оружие

6443 Цель должна взобраться на самую высокую гору в радиусе 100 миль

6444 Цель должна сделать 1d10 шагов назад каждый раз, когда она вытаскивает оружие

6445 Цель теперь имеет 1d12 x 10% от своих полных ХП

6446 Цель теперь имеет нечетное число конечностей

6447 Цель теперь имеет три ноги, равномерно расположенные вокруг её таза

6448 Цель навязчиво чистит и полирует любые магические предметы, которыми она владеет

6449 Цель одержимо преследует человека, который превращается в зеленого монстра

6450 Цель одержимо преследует Бессмертного зверя со стеклянными глазами

6451 Цель одержимо стремится к какой-то бредовой схеме быстрого обогащения

6452 Цель одержимо преследует однорукого мужчину, убившего свою жену

6453 Цель предложила свои ноги в качестве залога за высокопроцентный кредит

6454 Цели достаточно моргать только один раз в течение 4d6 часов

6455 Цели достаточно съедать только одного нормального размера блюда в неделю

6456 Цель открывает сеть розничных супермаркетов

6457 Цель в большом долгу перед могущественным и злобным существом

6458 Цель в большом долгу перед кем-то, кому она морально противостоит

6459 Цель считает, что огромная армия находится сразу за ближайшим хребтом

6460 Цель считает, что агрессивные кредиторы охотятся за ней бесконечно

6461 Цель видит, что вся зелень горит

6462 Цель теперь ощущает постоянные дожди

6463 Цель воспринимает всех находящихся поблизости как охваченных золотым пламенем

6464 Цель воспринимает всех, находящихся поблизости, как прорастающими павлиньими перьями

6465 Цель воспринимает всех окружающих точно так же, как себя

6466 Цель считает, что все, кроме нее самой, на 50% больше

6467 Цель считает, что все, находящееся поблизости, настроены против неё

6468 Цель считает, что все поблизости сделано из золота

6469 Цель считает все вокруг опустошенным и лишенным цвета

6470 Цель считает себя купающейся в серебристом свете

6471 Цель считает себя богатейшим индивидом в мире

6472 Цель улавливает намеки на пророчество в любой музыке, которую слышит

6473 Цель ощущает вокруг себя грозных водоплавающих птиц

6474 Цель постигает глубокие тайны в повседневных разговорах

6475 Цель ощущает шокирующие оскорбления в повседневных разговорах

6476 Цель считает погодные условия на шесть месяцев несинхронизированными

6477 Цель ощущает червей, которые извиваются из каждого её отверстия

6478 Цель навсегда отказывается от своего основного оружия

6479 Цель навсегда стареет на один год за каждый ХП, который она теряет

6480 Цель навсегда получает 1d4 ХП

6481 Цель навсегда теряет 1D10 пальцев ног

6482 Цель навсегда теряет 1d4 ХП

6483 Цель навсегда теряет половину своих текущих ХП

6484 Цель позирует и выплевывает воду как фонтан на один ход

6485 Цель предъявляет заклинателю длинный список претензий

6486 Цель делает вид, что у нее личные отношения со своим богом

6487 Цель делает вид, что она была Очарована заклинателем

6488 Цель несколько раз ударяет себя кулаком в челюсть, пока она не вырубается

6489 Цель быстро восстанавливает все потерянные пальцы рук и ног

6490 Цель мчится прочь в случайном направлении и не может остановиться до рассвета

6491 Цель мчится сломя голову навстречу любому магическому пользователю, с которым она столкнется

6492 Цель мчится к ближайшей пещере и прячется там

6493 Цель мчится к ближайшему входу в пещеру

6494 Цель мчится к ближайшей библиотеке и пытается сжечь ее дотла

6495 Цель мчится к ближайшему храму и хаотично оскверняет его

6496 Цель мчится к своему дому на максимальной скорости

6497 Цель мчится к заклинателю и просит убить её

6498 Цель мчится к заклинателю, обнимает его и исчезает вместе с ним

6499 Цель мчится к ближайшему озеру и прыгает в него

6500 Цель мчится к ближайшему монарху и атакует его

6501 Цель мчится к ближайшему океану и переходит вброд 1d4 мили

6502 Цель мчится к ближайшему открытому огню и прыгает в него

6503 Цель мчится к ближайшей открытой яме и прыгает в нее

6504 Цель гремит, как ведро с камнями, двигаясь незаметно

6505 Цель резко реагирует на любого представителя короля

6506 Цель резко реагирует на любого, у кого есть шрам на лице

6507 Цель резко реагирует на любого носящего татуировку

6508 Цель резко реагирует на любого, кто показывает священный символ

6509 Цель резко реагирует на любого, кого он видит, кто сейчас травмирован

6510 Цель резко реагирует на любого, кто, по её мнению, способен её убить

6511 Цель резко реагирует на любого, кто находится поблизости, когда она просыпается

6512 Цель резко реагирует на любого не принадлежащего к её расе

6513 Цель резко реагирует на любого, кто не носит шляпу

6514 Цель резко реагирует на любого, кто отказывается обращаться к ней "сир"

6515 Цель резко реагирует на любого, кто представляет божество

6516 Цель резко реагирует на любого, кто выше неё ростом

6517 Цель резко реагирует на любого, кто носит плащ

6518 Цель резко реагирует на любого, кто носит золотое кольцо

6519 Цель резко реагирует на любого, кто носит шляпу или шлем

6520 Цель резко реагирует на любого, кто носит кожаную одежду

6521 Цель резко реагирует на любого, кто обращается к ней по имени

6522 Цель резко реагирует на любого, кто обращается к заклинателю

6523 Цель резко реагирует на любого, кто спрашивает её имя

6524 Цель резко реагирует на любого, кто нападает на заклинателя

6525 Цель резко реагирует на любого, кто носит топор

6526 Цель резко реагирует на любого, кто проявляет страх или жалость

6527 Цель резко реагирует на любого, кто демонстрирует красный цвет

6528 Цель резко реагирует на любого, кто не предлагает ему денег

6529 Цель резко реагирует на любого, кто её не узнает

6530 Цель резко реагирует на любого, кто достаёт оружие рядом с ней

6531 Цель резко реагирует на любого, кто ест напротив неё

6532 Цель резко реагирует на любого, кто ест мясо в её присутствии

6533 Цель резко реагирует на любого, кто отдаёт ей приказ

6534 Цель резко реагирует на любого, у кого есть борода

6535 Цель резко реагирует на любого, у кого длинные волосы

6536 Цель резко реагирует на любого, у кого нет бороды

6537 Цель резко реагирует на любого, кто разжигает огонь рядом с ней

6538 Цель резко реагирует на любого, кто упоминает божество по имени

6539 Цель резко реагирует на любого, кто говорит о её боевом мастерстве

6540 Цель резко реагирует на любого, кто предлагает ей помощь в бою

6541 Цель резко реагирует на любого, кто предлагает ей еду или воду

6542 Цель резко реагирует на любого, кто предлагает ей свое гостеприимство

6543 Цель резко реагирует на любого, кто предлагает ей деньги

6544 Цель резко реагирует на любого, кто сомневается в её храбрости

6545 Цель резко реагирует на любого, кто получает магическое исцеление

6546 Цель резко реагирует на любого, кто отказывается дать ей денег

6547 Цель резко реагирует на любого, кто отказывается поклоняться ей

6548 Цель резко реагирует на любого, кто произносит рядом с ней волшебное слово

6549 Цель резко реагирует на любого, у кого есть магический предмет

6550 Цель резко реагирует на любого, кто видит, как она получает травму

6551 Цель резко реагирует на любого, кто проявляет к ней обычную вежливость

6552 Цель резко реагирует на любого, кто говорит, находясь в седле

6553 Цель резко реагирует на любого, кто говорит с акцентом

6554 Цель резко реагирует на любого, кто тратит деньги на броню

6555 Цель резко реагирует на любого, кто предполагает, что она смертна

6556 Цель резко реагирует на каждого, кто к ней прикасается

6557 Цель резко реагирует на каждого, кто использует магию

6558 Цель резко реагирует на каждого, кто носит ожерелье

6559 Цель резко реагирует на любого, кто пользуется магическим оружием

6560 Цель резко реагирует на любого, кого она считает больным

6561 Цель резко реагирует на любого, кто держит в руках окровавленное оружие

6562 Цель резко реагирует на любого, кто использует деревянную дубинку

6563 Цель резко реагирует на всех с окровавленной одеждой

6564 Цель резко реагирует на эльфов, которые усваивают её имя

6565 Цель резко реагирует на следующего субъекта, который прольёт кровь рядом с ней

6566 Цель осознаёт, что у неё есть дополнительный глаз на затылке

6567 Цель осознаёт, что она убила 1d10 самых близких ей людей

6568 Цель понимает, что она механический симулякр

6569 Цель понимает, что она всегда была ненасытным каннибалом

6570 Цель понимает, что она жуёт гравий уже несколько дней

6571 Цель понимает, что ею управляют невидимые сущности

6572 Цель понимает, что у неё в бедре уже несколько дней торчит стрела

6573 Цель понимает, что она заблудилась и никого поблизости не знает

6574 Цель понимает, что её затылок можно снять

6575 Цель подвергается сильному удару током при следующем прикосновении к металлу

6576 Цель получает знак, согласно которому она должна отказаться от всех мирских благ

6577 Цель получает знак, согласно которому она должна посвятить себя магии

6578 Цель получает знак, согласно которому она должна отвергнуть всю магию

6579 Цель получает знак, согласно которому её убийство неминуемо

6580 От цели воняет падалью, когда она злится

6581 От цели воняет дешевыми духами между закатом и рассветом
6582 От цели воняет хлором пока она говорит
6583 От цели на всю оставшуюся жизнь воняет бензином
6584 От цели воняет навозом, когда она находится в приличном обществе
6585 Отражение цели появляется во всех зеркалах в радиусе 10 миль
6586 Цель отказывается от любых предложений первой помощи или магического исцеления
6587 Цель отказывается верить, что металлическое оружие может причинить ей вред
6588 Цель отказывается верить в то, что яды ядовиты
6589 Цель отказывается верить в существование заклинателя
6590 Цель отказывается есть любое приготовленное мясо
6591 Цель отказывается есть или спать в течение 2d4-1 дней
6592 Цель отказывается есть до тех пор, пока её магический меч не будет возвращен
6593 Цель отказывается есть в пределах 6d10 миль от этого места
6594 Цель отказывается оказывать медицинскую помощь своим союзникам
6595 Цель отказывается делиться едой или водой со своими союзниками
6596 Цель отказывается говорить на своем родном языке, находясь вне помещения
6597 Цель отказывается говорить с кем-либо вообще в течение 1d8 дней
6598 Цель отказывается говорить с кем бы то ни было не принадлежащим к её расе
6599 Цель отказывается говорить с кем-либо из своей расы
6600 Цель отказывается говорить с кем-либо, кто обращается к ней по имени
6601 Цель отказывается говорить с кем-либо, кто смотрит на неё
6602 Цель отказывается говорить с кем-либо, кто разделяет её родной язык
6603 Цель отказывается говорить с теми, как она знает, использует магию
6604 Цель восстанавливает все свои ХП в каждом из следующих 1d8 раундов
6605 Цель регенерирует один ХП за каждую пинту крови, которую она пьет
6606 Цель регрессирует к младенчеству, но быстро вырастает до своего истинного возраста
6607 Цель перебрасывает 1d4 своих показателей характеристик, используя 2d10
6608 Цель перебрасывает свои ХП

6609 Цель хранит идеальную память о следующих 4d12 часах
6610 Цель оправданно верит, что все пытаются её убить
6611 Цель рычит как лев всякий раз, когда видит еду
6612 Цель пробегает 1d4 мили на максимальной скорости в случайном направлении
6613 Цель пробегает полностью вокруг ближайшего озера
6614 Цель сильно истекает слюной во время боя
6615 Цель кричит словно в агонии в течение 1d4 часов
6616 Цель выделяет 10 галлонов грязного рассола в течение следующих 1d8 ходов
6617 Цель выделяет липкий гной из своих глаз, носа и ушей
6618 Цель видит все, что находится на расстоянии более 20 ярдов, как тускло-серое
6619 Цель видит впечатляющую молнию над головой, но больше никто этого не видит
6620 Цель сильно трясется при попытке использовать магические предметы
6621 Цель сильно трясется при прикосновении к магическим предметам
6622 Цель мерцает, как пустынный мираж, давая ей -1 к попаданию по ней
6623 Цель сокращается на 25% в течение каждого из следующих 1d10 дней
6624 Цель сжимается на 8d10%, когда она в следующий раз атакует заклинателя
6625 Цель целеустремленно атакует самого высокого субъекта, которого она может видеть
6626 Цель целеустремленно пытается убить заклинателя, пока один из них не умрет
6627 Цель погружается на половину пути к центру планеты
6628 Цель пахнет как 1000 роз всякий раз, когда она использует магический предмет
6629 Цель пахнет как 10 трупов всякий раз, когда она использует магический предмет
6630 Цель пахнет грибом в течение 1d4 часов после каждого боя
6631 Цель пахнет розами в течение часа после каждой битвы
6632 Цель пахнет гниющей плотью повсюду в течение 1d4 недель
6633 Цель сильно пахнет кровью всякий раз, когда она использует магический предмет
6634 Цель сильно пахнет капустой до своего следующего дня рождения
6635 Цель сильно пахнет квашеной капустой на всю оставшуюся жизнь

6636 Цель сильно пахнет прокисшим молоком до следующего раненого в бою

6637 Цель сильно пахнет ванилью в течение 2d4 дней

6638 Цель чихает и 10d10 сердитых ос извергаются из её носа

6639 Цель чихает и выдувает из носа 1d4 фунта железных опилок

6640 Цель чихает и выбивает все зубы из своего рта

6641 Цель фыркает как свинья до и после того, как она произносит свое имя

6642 Цель звучит так, словно она кричит в отдаленный рупор

6643 Цель говорит только на устаревшем диалекте своего родного языка

6644 Цель тратит 1d4 раундов заиклившись на последствиях своих действий

6645 Цель тратит 1d4 ходов пытаясь свалить дерево голыми руками

6646 Цель тратит 2d4 раундов пытаясь удалить один из своих жизненно важных органов

6647 Цель тратит 2d8 раундов восхваляя заклинателя за его магические навыки

6648 Цель проводит несколько раундов пытаясь убедить себя, что она мертва

6649 Цель тратит несколько раундов пытаясь отвинтить себе голову

6650 Цель тратит все свои деньги, на покупку чего-то совершенно бесполезного

6651 Цель плетет кокон и выходит через 1d4 дня с крыльями бабочки

6652 Цель вращается как волчок в течение 1d8 раундов

6653 Цель выплевывает небольшие куски угля после любой рукопашной схватки

6654 Цель выплескивает из носа галлон молока

6655 Цель выплескивает из носа огромный сгусток угольно-черных чернил

6656 Цель прорастивает 1d10 дополнительных Носов по всему телу

6657 Цель прорастает 1d10 пальцами из своих щек

6658 Цель прорастает 1d10 пар тонких антенн

6659 Цель прорастает 1d100 дополнительными ушами на своем теле

6660 Цель прорастает 1d6 дополнительными носами где-то на её теле

6661 Цель прорастает 3d10 пучками грубых, уродливых волос на её теле

6662 Цель прорастает пучком гибких металлических зубцов на её лице

6663 Цель отращивает неуклюжий слоновий хобот на затылке

6664 Цель отращивает воротник остролиста из кожи её шеи

6665 Цель отращивает конский хвост из центра своей груди

6666 Цель отращивает из груди длинный цепкий хвост

6667 Цель отращивает нефункциональное лицо между лопатками

6668 Цель отращивает неработающую руку из макушки своей головы

6669 Цель отращивает пару фасеточных глаз из своих скул

6670 Цель отращивает пару отвратительных щупалец из своего лба

6671 Цель отращивает пару выдвижных клыков в каждой ладони

6672 Цель отращивает свиной хвост у себя между глаз

6673 Цель отращивает маленькую ступню из макушки своей головы

6674 Цель отращивает факельный канделябр между лопатками

6675 Цель отращивает крыло стервятника между лопатками

6676 Цель отращивает дополнительную стопу из каждого колена

6677 Цель отращивает дополнительную стопу из каждого плеча

6678 Цель отращивает дополнительное предплечье и кисть из одного локтя

6679 Цель отращивает дополнительную кисть из каждого плеча

6680 Цель отращивает дополнительную кисть из одной из своих рук

6681 Цель отращивает дополнительную кисть из ладони одной из кистей

6682 Цель отращивает дополнительную голову рядом с существующей

6683 Цель отращивает дополнительную конечность

6684 Цель отращивает дополнительный рот рядом со своим первоначальным

6685 Цель отращивает дополнительную пару глаз у себя на лбу

6686 Цель отращивает дополнительную пару ноздрей у себя на лбу

6687 Цель отращивает дополнительную пару больших пальцев на лбу

6688 Цель отращивает дополнительный большой палец с тыльной стороны каждой руки

6689 Цель отращивает хвост игуаны из своего подбородка

6690 Цель отращивает разумный гриб на своей голове

6691 Цель отращивает из своего подбородка бычий рог

6692 Цель отращивает бычий рог с одной стороны своей головы

6693 Цель отращивает бесчисленные листья, на каждом из которых изображена таинственная руна

6694 Цель отращивает олени рога из своих лопаток

6695 Цель отращивает огромные клыки из нижней челюсти

6696 Цель отращивает безвредную, но едкую синюю плесень по всему телу

6697 Цель отращивает вытягивающиеся железные когти из своих пальцев

6698 Цель отращивает маленькие мигающие огоньки вдоль своего позвоночника

6699 Цель отращивает шерсть как у овцы

6700 Цель преследует заклинателя, всегда находясь на расстоянии не менее одной мили

6701 Цель присваивает себе заслугу за написание списка из 7000 случайных эффектов

6702 Цель тянется в вертикальном направлении "X" на 1D10 раундов

6703 Цель борется с какой-то банальной философской головоломкой

6704 Цель внезапно имеет 2d10 плотницких гвоздей во рту

6705 У цели вдруг появляется подкова во рту

6706 Цель внезапно завладела книгой, описывающей, как построить космический корабль

6707 Цель внезапно завладела большим мешком сделанным из ее собственной выделанной кожи

6708 Цель внезапно завладела точной копией своего собственного скелета

6709 Цель внезапно завладела точной копией какого-то субъекта поблизости

6710 Цель внезапно стала обладателем точной копии скелета заклинателя

6711 Цель внезапно осознает, что огонь может причинить ей вред

6712 Цель внезапно осознает, что она не знает, как пользоваться оружием

6713 Цель внезапно осознает, что у неё есть сиамский близнец

6714 Цель внезапно осознает, что она боится пауков

6715 Цель внезапно осознает, что она нежить

6716 Цель внезапно осознает, что магии на самом деле не существует

6717 Цель внезапно осознает, что магические иллюзии не могут причинить ей вреда

6718 Цель внезапно осознает, что заклинатель - всего лишь иллюзия

6719 Цель внезапно ощущает, что её личность — это вымышленная конструкция

6720 Цель страдает от приступа калечащей паранойи в течение 1d4 ходов

6721 Цель испытывает судороги длительностью 1d10 раундов

6722 Цель испытывает ожоги, если она касается воды горячее 26,7°

6723 Цель получает двойной урон от травм, пока она мокрая

6724 Цель испытывает крайнее переохлаждение

6725 Цель страдает от обезображивающей оспы, но её зубы сияют

6726 Цель страдает от истерической беременности

6727 Цель получает половину урона от металлического оружия во время снегопада

6728 Цель испытывает огромную боль находясь в непосредственной близости от огня

6729 Цель испытывает сильный ужас, когда она пытается использовать магический предмет

6730 Цель не получает никакого урона от дыхания драконов в течение 1d4 недель

6731 Цель не получает никакого урона от падения с высоты менее 1d100 футов

6732 Цель не получает никакого урона от магических клинков в течение 2d4 дней

6733 Цель не испытывает никакого ущерба от ран, нанесенных орками

6734 Цель получает только половину урона от кислоты в течение 1d4 дней

6735 Цель получает только половину урона от огня в течение 1d8 дней

6736 Цель получает только половину урона с этого момента и до полуночи

6737 Цель получает только половину урона от ран, полученных при дневном свете

6738 Цель получает сильные ожоги, если ее режут магическим клинком

6739 Цель получает сильные ожоги в следующий раз, когда она снимает свою одежду

6740 Цель страдает сильными конвульсиями в присутствии кобольдов

6741 Цель страдает от сильного обморожения при следующем прикосновении к металлу

6742 Цель страдает расщепляющими головными болями после использования магических предметов

6743 Цель вчера проглотила крошечный, но мощный артефакт

6744 Цель меняет местами с самим собой из 1d10+10 раундов назад

6745 Цель клянется в вечной верности следующему субъекту, который произнесет её имя

6746 Цель потеет вязким и ароматным маслом

6747 Цель телепортируется на 100 ярдов севернее в каждом из следующих 1d10 раундов

6748 Цель телепортируется на 6d6 миль и обратно в каждом из следующих 2d6 раундов

6749 Цель телепортируется на 8d10 миль, когда она в следующий раз атакует заклинателя

6750 Цель телепортируется в ближайший монастырь

6751 Цель телепортируется в ближайшее зернохранилище

6752 Цель телепортируется в ближайшую колонию прокаженных

6753 Цель телепортируется в ближайший монастырь

6754 Цель телепортируется в ближайшую потайную подземную темницу с люком

6755 Цель телепортируется в ближайший незанятый саркофаг

6756 Цель телепортируется на одну милю после её следующей успешной атаки

6757 Цель телепортируется в бесплодную арктическую пустошь на 1d4+1 час

6758 Цель телепортируется на высоту 1d100 футов над ближайшим озером

6759 Цель телепортируется на крошечный и отдаленный остров на 1d4 дня

6760 Цель телепортируется в непроходимый лес на 4d6 часов

6761 Цель телепортируется к основанию самого большого дерева в радиусе 100 миль

6762 Цель телепортируется к месту нахождения заклинателя ровно через 24 часа

6763 Цель телепортируется в центр ближайшей поверхности озера

6764 Цель телепортируется в то самое место, где она проснулась сегодня утром

6765 Цель телепортируется точно в то место, где она в последний раз ела полноценный обед

6766 Цель телепортируется точно в то место, где она встретила заклинателя

6767 Цель телепортируется точно в то место, где она родилась

6768 Цель телепортируется в то самое место, где она будет находиться через 24 часа

6769 Цель телепортируется точно в то место, где родился заклинатель

6770 Цель телепортируется к ближайшей наковальне

6771 Цель телепортируется в то место, где она в последний раз платила за еду

6772 Цель телепортируется к тому месту, где в последний раз была пролита её кровь

6773 Цель телепортируется в это место как на рассвете, так и на закате завтрашнего дня

6774 Цель телепортируется в это место в первый день каждого месяца

6775 Цель телепортируется в это место, потеряв 50% своих ХП

6776 Цель телепортируется в это место, когда её кровь будет пролита в следующий раз

6777 Цель телепортируется далеко за пределы прямой видимости заклинателя

6778 Цель рассказывает смущающую ложь о себе при каждом удобном случае

6779 Цель думает, что она умрет, если залезет на дерево выше, чем её рост

6780 Цель думает, что она умрет, если увидит падающую звезду

6781 Цель думает, что она умрет, если будет держать в руках магическое оружие

6782 Цель думает, что она умрет, если ее снова поразит магия заклинателя

6783 Цель думает, что она умрет, если заклинатель не спасет ее

6784 Цель думает, что она слон, до тех пор, пока она не будет травмирована в следующий раз

6785 Цель считает, что прошло 1d100 лет

6786 Цель думает, что могущественный артефакт спрятан в ближайшем озере

6787 Цель думает, что она может контролировать заклинателя в течение 1d6 раундов

6788 Цель думает, что она насквозь пропитана ламповым маслом

6789 Цель думает, что она находится под контролем заклинателя до захода солнца

6790 Цель думает, что её атаки скорее исцеляют, чем наносят урон

6791 Цель думает, что её одежда горит в течение 1d10 раундов

6792 Цель думает, что её враги-всего лишь иллюзии

6793 Цель думает, что её левая рука превратилась в камень

6794 Цель думает, что её кожа пытается придушить её

6795 Цель считает, что её пот легко воспламеняется

6796 Цель думает, что её оружие разумно и мощно

6797 Цель думает, что её оружие взорвется при соприкосновении с металлом

6798 Цель думает, что не магический огонь — это проявление её Бога

6799 Цель считает, что не магический огонь — это оскорбление её Бога

6800 Цель думает, что одна из её конечностей хрупка, как стекло

6801 Цель думает, что ближайший огонь — это Аватар её Бога

6802 Цель думает, что ближайшая статуя - её близкий родственник

6803 Цель думает, что ближайшая статуя когда-то была её близким другом

6804 Цель бросает все свои шмотки в следующий огонь, который она видит

6805 Цель бросает свое оружие в следующую пропасть, мимо которой она проходит

6806 Цель пытается откусить 1d10 своих пальцев, по одной попытке на палец

6807 Цель спотыкается и падает в каждом из следующих 1d6 раундов

6808 Цель спотыкается о то, что, как он понимает, является её надгробным камнем

6809 Цель трубит, как слон, когда она достает оружие

6810 Цель доверяет всем беспрекословно, даже самым недостойным

6811 Цель не доверяет никому, кто открыто держит оружие

6812 Цель верит заклинателю абсолютно и беспрекословно

6813 Цель верит заклинателю безоговорочно до тех пор, пока заклинатель не заговорит в следующий раз

6814 Цель вращается по кругу каждый раз, когда она проходит через дверной проем

6815 Цель превращается в тыкву сегодня в полночь; возвращается на рассвете

6816 Цель превращается в дерево на каждом закате, но возвращается на рассвете

6817 Цель понимает 3d6 языков, но может говорить и писать только на одном

6818 Цель исчезает на 1d4 дня, а затем снова появляется, не подозревая о пропущенном времени

6819 Цель исчезает до тех пор, пока 1d4 разных лиц не назовут её имя

6820 Цель исчезает до тех пор, пока заклинатель не умрет или не наберет уровень

6821 Цель исчезает, пока два разных лица не произнесут её имя

6822 Цель доброволец для любой задачи, чем опаснее, тем лучше

6823 Цель клянется не есть мясо, если оно не исходит от приматов

6824 Цель клянется принять жизнь аскетизма и бедности

6825 Цель клянется съесть целого субъекта до конца следующего месяца

6826 Цель клянется есть только сырое мясо начиная с завтрашнего дня

6827 Цель клянется есть только гнилое мясо начиная с завтрашнего дня

6828 Цель клянется полностью отказаться от магического исцеления на один полный год

6829 Цель клянется возвращаться в это самое место раз в неделю

6830 Цель клянется убить любого, кто использует на ней магию

6831 Цель клянется убить каждого некроманта, которого встретит

6832 Цель клянется покарать тех, кто произносит её имя всуе

6833 Цель клянется выплачивать десятину в размере 90% от своего дохода

6834 Цель безутешно плачет на протяжении 1d10 раундов

6835 Цель просыпается каждый день лысой, но к полудню её волосы отрастают

6836 Цель просыпается каждый день уверенная что её похоронили уже несколько недель назад

6837 Цель просыпается каждый день уверенная что её пытали неделями

6838 Цель просыпается каждый день уверенной что она ослепла

6839 Цель просыпается каждый день уверенной что она бессмертна

6840 Цель просыпается каждый день уверенной что она провела целый месяц в снегу

6841 Цель просыпается каждый день уверенной что она всё ещё спит

6842 Цель просыпается каждый день уверенной что она король

6843 Цель просыпается каждый день уверенной что её сердце было удалено

6844 Цель просыпается каждый день покрытая грязью как будто ее недавно похоронили

6845 Цель просыпается каждый день, покрытой мелко-порошкообразной ржавчиной

6846 Цель просыпается каждый день с карманами полными веток и гравия

6847 Цель просыпается завтра уверенной что это вчерашний день

6848 Цель просыпается, завтра плавая в середине ближайшего озера

6849 Цель просыпается завтра в пределах 1d10 ярдов от заклинателя

6850 Цель была собрана из частей трупов

6851 Цель была только что освобождена после десятилетий одиночного заключения

6852 Цель была заклинателем в прошлой жизни

6853 Цель была пожелана существовать безумным некромантом

6854 Цель тратит множество часов на написание списка из 10 000 случайных эффектов

6855 Цель свистит, как чайник, когда ее поражает магия

6856 Цель будет сожрана драконом в течение 24 часов

6857 Цель подружится с драконом в течение 24 часов

6858 Цель выдаст себя в самый неподходящий момент

6859 Цель предаст своего ближайшего союзника в самый неподходящий момент

6860 Цель будет гореть в течении 1d10 раундов, если она не съест 2d10 золотых монет

6861 Целью будет яростно гореть в 2d10 раундах

6862 Цель умрет, если она не будет тратить 100 золотых монет каждый день

6863 Цель либо умрет, либо станет богом в следующее солнцестояние

6864 Цель выколет себе глаза, если только её не переучат или не атакуют

6865 Цель спасет своего ближайшего союзника, но это будет стоить её собственной жизни

6866 Цель скоро будет арестована за ношение поддельных каперских документов

6867 Цель скоро будет арестована за управление нелегальным детдомом

6868 Цель скоро будет ошибочно принята за могущественную фигуру из легенды

6869 Цель потратит любую сумму, необходимую, чтобы купить пригоршню курева

6870 Цель шатается и звенит как буй при ходьбе в тумане

6871 Цель не сможет спать в течение следующих 1d100 дней

6872 Цель ошибочно считает, что все пытаются её убить

6873 КД цели перебрасывается на 1d10 в каждом из следующих 2d10 раундов

6874 Возраст цели удваивается дважды

6875 Возраст цели меняется на 5d10 лет каждый раунд в течение 10 раундов

6876 Возраст цели теперь составляет 3d20, со всеми сопутствующими бонусами и штрафами

6877 Возраст цели перебрасывается на 10d10 каждое утро

6878 Возраст цели меняется на 1d10 лет каждый раз, когда она ранена

6879 Все союзники цели атакуют её в течение 1d4 раундов

6880 Все союзники цели звучат так же, как и она

6881 Все союзники цели исцелены, но её ХП упали до одного ХП

6882 Все союзники цели стоят на расстоянии вытянутой руки от неё

6883 Союзники цели относятся к ней снисходительно и покровительственно

6884 Союзники цели невосприимчивы к оружию цели в течение 1d12 часов

6885 Союзники цели поражены слепотой до тех пор, пока цель не произнесет свое имя

6886 Союзники цели телепортируются по меньшей мере на 1d4 мили от неё

6887 Союзники цели договариваются продать её за солидную прибыль

6888 Союзники цели собрали её из искусственных частей

6889 Союзники цели пытаются украсть и продать всё её имущество

6890 Союзники цели ужасно предавали её в течение последних 1d4 дней

6891 Союзники цели могут подойти к ней в пределах 10 ярдов во время ближнего боя

6892 Союзники цели не могут общаться с ней, пока она не прольет кровь

6893 Союзники цели не могут защитить её в бою

6894 Союзники цели не могут переварить любую пищу, которую она готовит

6895 Союзники цели не могут отличить цель от заклинателя

6896 Союзники цели не могут достать оружие в радиусе 10 ярдов от неё

6897 Союзники цели не могут смотреть прямо на неё в течение 1d4 дней

6898 Союзники цели не могут видеть её, пока она имеет все ХП

6899 Союзники цели не могут говорить с ней, пока она держит оружие обнаженным

6900 Союзники цели сговорились продать её в рабство

6901 Союзники цели сговорились продать её душу демону

6902 Каждый из союзников цели носит с собой небольшой флакон, наполненный кровью цели

6903 Каждый союзник цели находит 1d10 золотых монет

6904 Каждый союзник цели дает ей 1d100 золотых монет

6905 Союзники цели опасаются, что она вот-вот впадет в убийственную ярость

6906 Союзники цели становятся берсерками, если цель убивают

6907 Союзники цели никогда не любили и не уважали её

6908 Союзники цели выглядят точно так же, как она в течение 4d6 часов

6909 Союзники цели выглядят точно так же, как она, до заката

6910 Союзники цели издеваются и высмеивают её безжалостно до самого заката

6911 Союзники цели не говорят ни на одном языке, который она может понять в течение 2d8 дней

6912 Союзники цели распространяли злобные и унижительные слухи о ней.

6913 Союзники цели подозревают, что она принадлежит к божественному роду

6914 Союзники цели подозревают что она механический самозванец

6915 Союзники цели подозревают, что она скрывает от них огромные богатства

6916 Союзники цели подозревают, что она присоединилась к жестокому культу

6917 Союзники цели подозревают, что она замышляет предать их

6918 Союзники цели подозревают, что она на самом деле заклинатель

6919 Союзники цели приносят клятву крови против того, кто убьёт её

6920 Союзники цели думают, что она может воскрешать мертвых

6921 Союзники цели думают, что она исполняет древнее пророчество

6922 Союзники цели думают, что у неё какая-то жутко опасная болезнь

6923 Союзники цели думают, что она планирует принести их в жертву своему богу

6924 Союзники цели думают, что она горит

6925 Союзники цели думают, что она на пороге смерти

6926 Союзники цели думают, что она находится под контролем невидимых сил

6927 Союзники цели думают, что она проклята без надежды на спасение

6928 Союзники цели думают, что она мертва, и пытаются похоронить её

6929 Союзники цели думают, что она тонет

6930 Союзники цели думают, что она гораздо более могущественна, чем кажется на первый взгляд

6931 Союзники цели думают, что она виновна во многих неописуемых преступлениях

6932 Союзники цели думают, что она проглотила мощный токсин

6933 Союзники цели думают, что она одержима могущественным демоном

6934 Союзники цели думают, что она находится под контролем заклинателя

6935 Союзники цели думают, что её зовут "Грибок"

6936 Союзники цели думают, что её прикосновение ядовито для них

6937 Союзники цели доверяют ей безоговорочно

6938 Союзники цели абсолютно запугивают её в течение 1d8 часов

6939 Союзники цели поклоняются ей как Богу в течение 1d8 дней

6940 Лодыжка цели намертво прикована цепью к её шее

6941 Лодыжки цели связаны большим и тяжелым висячим замком

6942 Видимый физический возраст цели колеблется на 1d100 лет ежедневно

6943 Руки цели, видимо, поражены прогрессирующей проказой

6944 Руки цели безвольны как веревки в течение 4d6 раундов

6945 Руки цели заключены в прямые, плотно прилегающие стальные трубы

6946 Руки цели отныне гибки как змеи

6947 Руки цели заменяются бездейственными дубликатами её головы

6948 Руки цели не могут быть связаны тканью, веревкой или виноградными лозами

6949 Руки цели не могут быть сломаны никакими естественными средствами

6950 Руки цели не могут быть повреждены когтями или зубами

6951 Руки цели не могут быть повреждены не магическим оружием

6952 Руки цели хлопают как крылья колибри в течение 3d6 раундов

6953 Руки цели были неоднократно отрезаны и снова прикреплены

6954 Руки цели отражают свет как зеркало

6955 Руки цели сжимаются до размеров рук младенца

6956 Руки цели вращаются как пропеллеры, пока она не поражена магией

6957 Руки цели исчезают, но у неё вырастает хобот, как у слона

6958 Руки цели хрипят, как гидравлика, когда она двигает ими

6959 Руки цели извиваются как разъяренные змеи

6960 Атаки цели с вероятностью 5% наносят 5-кратный нормальный урон

6961 Атаки цели с вероятностью 5% нанесут ей такой же урон

6962 Атаки цели с вероятностью 10% не нанесут никакого урона вообще

6963 Атаки цели с вероятностью 10% наносят только иллюзорный урон

6964 Атаки цели сопровождаются жутким, бестелесным пением

6965 Атаки цели сопровождаются издевательским, бесплотным смехом

6966 Атаки цели сопровождаются звуком бьющегося стекла

6967 Атаки цели наносят максимальный урон, но она получает такой же урон

6968 Попытки цели отслеживать неизменно приводят к её собственному следу

6969 Кровь цели горит так же ярко, как магний

6970 Кровь цели может разъедать сталь и железо как кислота

6971 Кровь цели хранит секрет вечной жизни

6972 Кровь цели вызывает дикие галлюцинации у любого, кто ее прольет

6973 Кровь цели очень легко воспламеняется в течение 2d10 раундов

6974 Кровь цели невидима

6975 Кровь цели повсеместно считается панацеей

6976 Кровь цели сильно пахнет серой

6977 Тело цели выглядит таким же дырявым как швейцарский сыр

6978 Тело цели выглядит полностью сделанным из пробки

6979 Тело цели выглядит сделанным из пористого воска

6980 Тело цели может впитывать в себя вдвое больше своего веса в воде

6981 Тело цели забирается на дерево каждую ночь, пока она спит

6982 Тело цели раздувается в два раза больше своего нормального объема

6983 Тело цели покрыто язвами и волдырями

6984 Тело цели кишит огромной колонией термитов

6985 Тело цели покрыто шрамами, как будто её протолкнули через сетку

6986 Тело цели обшито стальной ватой

6987 Тело цели звенит как огромный церковный колокол 1d12 раз

6988 Тело цели медленно поглощает любую одежду, которую она носит

6989 Тело, одежда и снаряжение цели имеют равномерный ярко-оранжевый цвет

6990 Кости цели хрупки как мел до завтрашнего заката

6991 Кости цели оказались украденными

6992 Кости цели чрезвычайно магнитны

6993 Кости цели ищут браконьеры

6994 Кости цели видны сквозь её кожу, пока она спит

6995 Кости цели видны сквозь её кожу, пока она мокрая

6996 Кости цели невесомаы

6997 Кости цели никогда не смогут стать невидимыми

6998 Кости цели не могут быть сломаны никакой естественной физической силой

6999 Кости цели звенят, как колокольчики, когда её бьют

7000 Кости цели стучат внутри её тела как голый скелет

7001 Кости цели воспламеняются при воздействии прямых солнечных лучей

7002 Кости цели сливаются в единую негибкую массу

7003 Кости цели превращаются в лед

7004 Кости цели превращаются в мышцы

7005 Ботинки цели оказались живыми организмами

7006 Ботинки цели никогда не смогут утонуть под водой, пока она их носит

7007 Ботинки цели сливаются с землей там, где она сейчас стоит

7008 Сапоги цели превращаются в стекло

7009 Харизма цели повышается до 25 на 1d6 раундов

7010 Ближайший союзник цели атакует её на протяжении 1d10 раундов

7011 Ближайший союзник цели навсегда становится для неё невидимым

7012 Ближайший союзник цели оказывается её клоном

7013 Ближайший союзник цели предаст её в трудную минуту

7014 Одежда цели навсегда выглядит грязной

7015 Одежда цели всегда напоминает ту одежду, которую она сейчас носит

7016 Одежда и снаряжение цели находятся под воздействием Обратной Гравитации

7017 Одежда и снаряжение цели легковоспламеняющиеся

7018 Одежда и снаряжение цели защищены от электричества

7019 Одежда цели выглядит на 10d10 веков устаревшей

7020 Одежда цели выглядит сделанной из льда

7021 Одежда Цели на 90% прозрачна, находясь в разношерстной компании

7022 Одежда цели тонка как паутина

7023 Одежда цели жесткая как прокипяченная кожа

7024 Одежда цели так же подвержена ржавчине, как и железо

7025 Одежда цели охлаждается почти до абсолютного нуля

7026 Одежда цели сгорает в огне, но цель цела и невредима

7027 Одежда цели пожирается паразитами в течение следующих 4d6 раундов

7028 Одежда цели необычайно эластична

7029 Одежда цели была изъята местными властями

7030 Одежда цели пропитана зловонной и вязкой слизью

7031 Одежда цели пропитана мощной кислотой

7032 Одежда цели пропитана пивом

7033 Одежда цели пропитана пудингом из ирисок

7034 Одежда цели пропитана оленьим мускусом

7035 Одежда цели пропитывается ледяной водой один раз каждые 1d12 часов

7036 Одежда цели пропитана сильными духами

7037 Одежда цели набита до отказа снегом

7038 Одежда цели привлекает ос, шершней и пчел

7039 Одежда цели вздымается зловонным дымом, когда она использует магический предмет

7040 Одежда цели вздымается зловонным дымом, когда она держит в руках оружие

7041 Одежда цели вздымается зловонным дымом, когда она находится под землей

7042 Одежда цели вздымается обжигающим паром

7043 Одежда цели не может быть перемещена более чем на 10 ярдов от этого места

7044 Одежда цели не может быть пробита деревянным оружием

7045 Одежда цели гремит, как доспехи, пока она ходит

7046 Одежда цели воспламеняется, если ее носить во время пересечения движущейся воды

7047 Одежда цели перестает соответствовать общепринятым нормам приличия

7048 Одежда цели удваивается в размерах в каждом из следующих 1d8 раундов

7049 Одежда цели удваивается в весе в каждом из следующих 1d8 раундов

7050 Одежда цели точно соответствует одежде заклинателя

7051 Одежда цели источает благоухающий дым в течение 1d4 недель

7052 Одежда цели светится в темноте

7053 Одежда цели была похоронена в течение нескольких недель в мусорной куче

7054 Одежда мишени нагревается до 260°

7055 Одежда мишени воспламеняется каждый раз, когда она использует магический предмет

7056 Одежда цели раздувается до размеров дома

7057 Одежда цели заставляет её выглядеть страдающей проказой

7058 Одежда цели глумится над ней шепотом, который слышит только она сама

7059 Одежда цели защищает её от экстремальных природных погодных условий

7060 Одежда цели сжимается на один процент в раунд

7061 Одежда цели тлеет отныне и до рассвета, но цель цела и невредима

7062 Одежда цели телепортируется на 1d10 ярдов

7063 Одежда цели полностью распутывается в течение следующих 3d10 раундов

7064 Одежда цели становится невидимой каждый раз, когда она использует магический предмет

7065 Одежда цели корчится как живое существо в течение 24 часов

7066 Труп цели никогда не будет разлагаться в результате естественных процессов

7067 Текущие ХП цели — это её максимальные ХП

7068 Самый смертоносный враг цели появляется в этом округе, вооруженный до зубов

7069 Самый смертоносный враг цели спасет её в час нужды

7070 Смерть цели, как предполагается, принесет огромные богатства для её убийцы

7071 Смерть цели является одним из последних предвестников апокалипсиса

7072 Смерть цели пробудит кошмарное, дремлющее божество

7073 Смерть цели будет достаточно ужасной, чтобы вдохновить легенды

7074 Смерть цели приведет к быстрому возмездию со стороны властей

7075 Смерть цели возвестит о наступлении века ужасов

7076 Смерть цели вызовет чуму в окружающей местности

7077 Смерть цели приведет к массовым беспорядкам

7078 Смерть цели раскроет её как ужасную, демоническую сущность

7079 Уши цели не поддаются разрушению

7080 Уши цели очень цепкие

7081 Уши цели размером с обеденную тарелку

7082 Уши цели взорвутся, если их удалить

7083 Уши цели тают как воск

7084 Уши цели мигрируют вокруг её головы по мере того, как проходят дни

7085 Уши цели мигрируют на плечи

7086 Уши цели сморщиваются и отваливаются в течение следующих 1d8 дней

7087 Уши цели медленно поворачиваются против часовой стрелки

7088 Уши, нос и губы цели невидимы в течение 1d4 дней

7089 Уши, нос и губы цели удваиваются в размерах

7090 У цели отваливаются уши, нос и губы

7091 Уши, нос и губы цели становятся ярко-синими

7092 Вся семья цели арестована по королевскому указу

7093 Цель взрывается, если будет предпринята какая-либо попытка Воскрешения

7094 Выражение лица цели навсегда застыло в маниакальной улыбке

7095 Глаза цели выглядят как пучки извивающихся червей

7096 Глаза цели выглядят как крошечные огненные шары

7097 Глаза цели автоматически отфильтровывают слишком яркий свет

7098 Глаза цели выпирают из верхней части её головы, как глаза лягушки

7099 Глаза цели округляются до размеров куриных яиц

7100 Глаза цели лопаются, ослепляя её, но они вырастают обратно через 1d4 дня

7101 Глаза цели могут двигаться независимо, как у хамелеона

7102 Каждый глаз цели имеет 1d4 радужки и зрачков

7103 Глаза цели пылают недобрым огнем, когда она смотрит на истинный север

7104 Глаза цели сливаются в один глаз где-то на её лице

7105 Глаза цели мигрируют куда-то чуть выше ушей

7106 Глаза цели видят нормально, но выглядят безжизненными как глаза куклы

7107 Глаза цели испускают пар и шипят как гаснущий металл

7108 Лицо цели выглядит грубо высеченным из угля

7109 Лицо цели выглядит так, будто оно было приварено к её черепу

7110 Лицо цели начинает выглядеть все более и более похожим на летучую мышь

7111 Лицо цели не может быть повреждено кислотой

7112 Лицо цели светится бледно-зеленым, когда она говорит неправду

7113 Лицо цели изрядно обгорело на солнце в шахматном порядке

7114 Лицо цели приплюснуто к черепу

7115 Лицо цели покрыто шрамами как от кислоты или пламени

7116 Лицо цели покрыто шрамами, как будто оно было ужасно изрезано много лет назад

7117 Лицо цели покрыто татуировками с загадочными рунами и символами

7118 Лицо цели выглядит так, как будто её колотили молотками

7119 Лицо цели выглядит так, как будто что-то взорвалось у неё в носу

7120 Лицо цели похоже на сильно расплавленный воск

7121 Лицо цели мигрирует на макушку её головы

7122 Семья цели отрёклась от неё и назначила награду за её голову

7123 Семья цели включает в себя по крайней мере одну демоническую тварь

7124 Семья цели переезжает в далекую страну, не сказав ей об этом

7125 Ступни цели выглядят сделанными из глины

7126 Ступни цели срослись с землей под ней

7127 Ступни цели отныне прозрачны как стекло

7128 Ступни цели теперь цепкие, а вот руки-нет

7129 Ступни цели могут вращаться на 360° в лодыжке, не причиняя ей вреда

7130 Ступни цели не могут приблизиться друг к другу на расстояние одного Ярда

7131 Ступни цели взорвутся, если она осмелится отойти более чем на милю отсюда

7132 Ступни цели непрерывно визжат, пока она носит ботинки или сапоги

7133 Ногти цели тверды как сталь и восприимчивы к ржавчине

7134 Ногти цели начинают расти на 1d4 дюйма в раунд

7135 Ногти цели светятся как горящие угли

7136 Ногти цели пульсируют нечестивым сиянием под лунным светом

7137 Ногти цели реагируют на воду подобно чистому натрию

7138 Пальцы и большие пальцы цели переплетены как запутанная веревка

7139 Пальцы и большие пальцы цели соединяются непосредственно с её запястьями

7140 Пальцы и большие пальцы цели перемешивают свои позиции

7141 Пальцы цели сливаются в единый палец, как Варезка

7142 Кулаки цели притягиваются друг к другу как сильные магниты

7143 Кулаки цели такие же большие, как её голова

7144 Кулаки цели не могут приблизиться к почве ближе, чем на пять футов

7145 Кулаки цели втягиваются в предплечья, когда они не используются

7146 Плоть цели совершенно прозрачна при искусственном освещении

7147 Шаги цели высекают искры на земле
7148 Следы цели идеально прямоугольные
7149 Следы цели полностью исчезают после 1d10 раундов
7150 Следы цели похожи на стрелки, указывающие в какую сторону она пошла
7151 Следы цели выглядят так, будто она исполняет сложные танцевальные па
7152 Предплечья цели невидимы
7153 Волосы цели не могут быть обрезаны не магическим металлом
7154 Волосы цели выпадают и заменяются пышными перьями
7155 Волосы цели выпадают и заменяются густой травой
7156 Волосы цели выпадают и крошечные шипы прорастают по всей её голове
7157 Волосы цели парят как будто под водой
7158 Волосы цели растут на 1d12 дюймов каждый раз, когда она поражена магией
7159 Волосы цели сильно запутались в ближайшем дереве или кусте
7160 Волосы цели уложены в высокий пышный пучок
7161 Волосы цели перемещаются с её головы куда-то еще на её теле
7162 Волосы цели заметно меняют цвет каждые шесть часов
7163 Кисти и ступни у цели ненормально губчатые
7164 Кисти и ступни цели покрыты шрамами с тайными символами
7165 Кисти и ступни цели плотно обернуты клеевой тканью
7166 Кисти и стопы цели никогда не станут магически невидимыми
7167 Кисти и ступни цели испускают тревожные испарения
7168 Кисти и ступни цели превращаются в идеальные кубы
7169 Кисти и стопы цели перетасовывают свое местоположение
7170 Кисти и стопы цели превращаются в свиные копыта на 1d4 дня
7171 Кисти рук цели аплодируют несмотря на её желания в 3d10 раундов
7172 Кисти рук цели скованы адамантитовыми кандалами
7173 Кисти рук цели заключены в толстые сгустки свечного воска
7174 Кисти рук цели невидимы, пока она держит оружие
7175 Кисти рук цели волшебным образом смазаны маслом на 1d4 часа

7176 Кисти рук цели прибиты гвоздями к ближайшему дереву
7177 Кисти рук цели имеют форму кистей летучих мышей, за вычетом крыльев
7178 Кисти рук цели полностью парализованы, пока она не будет поражена магией
7179 Кисти рук цели пытаются задушить её в течение 3d10 раундов
7180 Кисти рук цели становятся бесплотными пока она держит оружие
7181 Кисти рук цели никогда нельзя отделить от её рук
7182 Кисти рук цели не могут быть обожжены кислотой, огнем или электричеством
7183 Кисти рук цели не могут быть обожжены магическим огнём
7184 Кисти рук цели не могут быть порезаны никаким клинком, выкованным смертным.
7185 Кисти рук цели не могут быть порезаны не магическими клинками
7186 Кисти рук цели не могут приблизиться к её рту ближе, чем на 18 дюймов
7187 Кисти рук цели меняют цвет каждый час
7188 Кисти рук цели вспыхивают, если она пытается надеть перчатки
7189 Кисти рук цели вспыхивают, если они соприкасаются друг с другом
7190 Кисти рук цели хлопают, как птичьи крылья, в течение 1d10 раундов
7191 Кисти рук цели застывают на следующем деревянном предмете, к которому она прикасается
7192 Кисти рук цели сливаются со следующим металлическим предметом, который она возьмет в руки
7193 Кисти рук цели сливаются вместе, за спиной
7194 Кисти рук цели слегка зудят, когда она прикасается к магическому предмету
7195 Кисти рук цели выглядят черными и омертвевшими после манипуляций с магическими предметами
7196 Кисти рук цели плавятся как воск если подвергнуть их воздействию магического огня
7197 Кисти рук цели поворачиваются на 180° в запястьях
7198 Кисти рук цели уменьшаются на 50%
7199 Кисти рук цели усиленно испускают пар, когда её поражают магией
7200 Кисти рук цели пытаются схватить её за лодыжки, пока она идет
7201 Кисти рук цели превращаются в металл, но функционируют нормально
7202 Кисти рук цели исчезают, пока она спит, но возвращаются до того, как она просыпается

7203 Шляпа цели оживает и пытается съесть её голову

7204 Шляпа цели обильно кровоточит до завтрашнего заката

7205 Шляпа цели заменяется плевательницей или ночным горшком

7206 Шляпа цели заменяется половинкой пустотелого кокоса

7207 Голова цели всегда выглядит обращенной к истинному северу

7208 Голова цели выглядит как фото-негатив

7209 Голова цели, по-видимому, стареет со скоростью один год в день

7210 Голова цели выглядит как голый мозг

7211 Голова цели выглядит сделанной из тонкого фарфора

7212 Голова цели выглядит сделанной из огня

7213 Голова цели выглядит сделанной из льда

7214 Голова цели выглядит сделанной из чистого золота

7215 Голова цели выглядит сделанной из песка

7216 Голова цели выглядит сделанной из лучшего кристалла

7217 Голова цели выглядит сделанной из древесины

7218 Голова цели выглядит серьезно разбитой как яйцо

7219 Голова цели пылает иллюзорным огнем в течение 1d4 месяцев

7220 Голова цели может выжить вдали от своего тела в течение 3d8 часов

7221 Голова цели не может быть повреждена магическим электричеством

7222 Голова цели думает, что она отделена от своего тела

7223 Голова цели сдувается, как воздушный шар, пока она спит

7224 Голова цели взрывается, но восстанавливается в течение следующих 1d10 раундов

7225 Голова цели взорвется, если она будет обезглавлена

7226 Голова цели светится, как Светильник Джека

7227 Голова цели переходит в убийственную ярость, если она обезглавлена

7228 Голова цели имеет кусок, отсутствующий как будто вырубленный топором

7229 В голове цели проделано большое отверстие, как в пончике

7230 В голове цели находится стрела, которая проходит сквозь нее без вреда для здоровья

7231 Голова цели увеличивается в размере в 1d4+1 раз

7232 Голова цели искусственная

7233 Голова цели считается священной реликвией орками или гоблинами

7234 Голова цели прозрачна как стекло в течение 1d4 недель

7235 Голова цели покрыта грубой и уродливой чешуей

7236 Голова цели покрыта многочисленными дискообразными шрамами

7237 Голова цели заключена в прочный прозрачный шар

7238 Голова цели заключена в неразрушимый шлем

7239 Голова цели окутана тонкой золотой филигранью

7240 Голова цели приплюснута на макушке, как колотый деревянный кол

7241 Голова цели невосприимчива к экстремальному давлению

7242 Голова цели невосприимчива к магическому огню

7243 Голова цели невосприимчива к снарядному оружию

7244 Голова цели невосприимчива к не магическим дубинкам

7245 Голова цели невосприимчива к полиморфной магии

7246 Голова цели невидима от подбородка до ушей

7247 Голова цели не имеет особого физиологического значения

7248 Голова цели цепкая

7249 Голова цели защищена, как будто она носит стальной шлем

7250 Голова цели покрыта шрамами как будто раскола посередине

7251 Голова цели имеет форму лампочки

7252 Голова цели Замедлена на 1d4 часа

7253 Голова цели застряла в огромном стромбиде

7254 Голова цели является рудиментом

7255 Голова цели больше не стареет

7256 Голова цели выглядит так, будто вот-вот взорвется

7257 Голова цели сжимается до размеров её сжатого кулака

7258 Голова цели быстро вращается на шее в течение 2d10 раундов

7259 Голова цели раскалывается пополам, открывая её настоящую голову внутри

7260 Голова цели сильно напоминает ступню

7261 Голова цели заметно пульсирует, когда она злится

7262 Голова цели исчезает и её лицо появляется на груди

7263 Голова цели была украдена из мастерской некроманта

7264 Голова цели будет востребована воюющими фракциями после того, как она умрет

7265 Сердце цели надежно спрятано в серебряной урне, зарытой в лесу

7266 Сердце цели превращается в чистое золото, возможно, убивая её

7267 Самый высокий показатель характеристики цели падает до 3 на 2d12 часов

7268 Самый высокий показатель характеристики цели уменьшается вдвое на 1d4 дня

7269 Самый высокий показатель характеристики цели перебрасывается ежедневно

7270 Задние конечности цели напоминают ослиные

7271 ХП цели удваиваются на следующие 24 часа

7272 На склоне ближайшей горы появляется огромное подобие цели

7273 Изображение цели появляется на каждом флаге и знамени в радиусе 10 миль

7274 Внутренние органы цели были отобраны у различных животных

7275 Внутренние органы цели шепчут и поют внутри неё

7276 Внутренние органы цели меняются местами

7277 Внутренние органы цели превращаются в адские апельсины

7278 Кишечник цели более умен, чем она сама

7279 Кишечник цели заменяется длинной шумной цепью

7280 Челюсть цели становится задницей

7281 Колени и локти цели становятся шарообразными суставами, как её плечи

7282 Колени и локти цели не могут разгибаться более чем на 120°

7283 Колени и локти цели скрипят как ржавый металл

7284 Колени и локти мишени исчезают

7285 Толстая кишка цели взрывается

7286 Левая рука цели имеет Силу 18/00

7287 Левая рука цели срослась с ближайшим валуном

7288 Левая рука цели навсегда невидима

7289 Левая рука цели перемещается к правому плечу

7290 Левая ступня цели выглядит как у большой утки

7291 Левая ступня мишени больше никогда не сможет терпеть башмак или ботинок

7292 Левая ступня цели отныне выглядит сильно искаленной

7293 Левая ступня цели абсолютно неуязвима для любого вреда

7294 Левая ступня цели погружается на шесть дюймов в землю при каждом шаге

7295 Левая ступня цели отращивает пару больших пальцев

7296 Левая ступня цели пускает корни

7297 Ноги цели покрыты корой

7298 Ноги цели огнеупорны

7299 Ноги цели невидимы под прямыми солнечными лучами

7300 Ноги цели имеют вид пружин и звенят, когда она ходит

7301 Ноги цели не могут быть отрезаны не магическим оружием

7302 Ноги цели в точности напоминают её руки

7303 Ноги цели меняются местами

7304 Ноги цели сливаются вместе, а руки-по бокам

7305 Ноги цели сжимаются на 1d10 x 10% в течение 1d12 часов

7306 Уровень цели уменьшен вдвое

7307 Конечности цели изменяют пропорции, соответствующие конечностям младенца

7308 Конечности цели сжимаются до размеров конечностей младенца

7309 Губы цели зашиты тонкой золотой проволокой

7310 Губы цели постоянно шевелятся, как будто она поет сама себе

7311 Губы цели исчезают

7312 Цель теряет 1d10 уровней, но восстанавливает один в день

7313 Максимальная естественная продолжительность жизни цели удваивается

7314 Максимальная естественная продолжительность жизни цели увеличивается на 1d100 лет

7315 Максимальная естественная продолжительность жизни цели на 1d10 лет больше, чем её возраст

7316 Максимальная естественная продолжительность жизни цели сокращается на 50%

7317 Воспоминания цели о последних 1d12 часах полны бабочек

7318 Воспоминания цели последних 1d12 часов яркие, но неверные

7319 Самое ценное имущество цели оживает и атакует её

7320 Самое ценное имущество цели становится хрупким как стекло

7321 Самое ценное имущество цели вспыхивает пламенем
7322 Самое ценное имущество цели не может быть поражено магией
7323 Самое ценное имущество цели удваивается в размерах
7324 Самое ценное имущество цели летит к ней на огромной скорости
7325 Самое ценное имущество цели находится под воздействием Обратной Гравитации
7326 Самое ценное имущество цели — это иллюзия
7327 Самая ценная собственность цели желанна для всех, кто ее видит
7328 Самое ценное имущество цели заключено в стекло
7329 Самое ценное имущество цели неразруσιμο
7330 Самое ценное имущество цели продается за 1d100 золотых монет
7331 Самое ценное имущество цели похищено королем
7332 Самое ценное имущество цели теперь принадлежит кому-то другому
7333 Самое ценное имущество цели становится навсегда невидимым
7334 Самое ценное имущество цели превращается в свинец
7335 Рот цели и каждая ноздря заткнуты пробкой
7336 Рот цели и один из её глаз меняются местами
7337 Рот цели выглядит полным разъяренных шершней
7338 Рот цели может говорить сам по себе
7339 Цель не может открыть рот, пока она носит шляпу
7340 Рот цели светится, как будто она ест светлячков
7341 Рот цели пылает как горн
7342 Рот цели полон мотыльков
7343 Рот цели теперь расположен на затылке
7344 Рот цели полностью забит листьями
7345 Рот цели заменен утиным клювом
7346 Рот цели заменен отвратительным сколексом
7347 Рот цели заменен клювом тукана
7348 Рот цели открывается до размаха 4d4 дюйма
7349 Рот цели исчезает на 1d6 часов
7350 Шея и голова цели смещаются на 1d4+4 дюйма влево
7351 Шея цели пытается проглотить её голову
7352 Шея цели может вытянуться дополнительно на 1d4 фута по желанию
7353 Шея цели может втягиваться в туловище как у черепахи

7354 Шея цели не может быть сломана
7355 Шея цели удваивается в длину
7356 Шея цели вспыхивает, как у плащеносной ящерицы, когда она злится.
7357 Шея цели украшена оборкой как у трицератопса
7358 Шея цели тонка, как древко копья
7359 Шея цели опоясана тугим стальным воротником
7360 Шея цели непроницаема для клинков
7361 Шея цели покрыта шрамами и искривлена, как будто она пережила повешение
7362 Следующие 1d10 атак цели также влияют на неё
7363 Следующие 1d10 атак цели не действуют в течение 1d10 раундов
7364 Следующие 1d10 атак цели имеют бонус к урону в размере 1d6 ХП
7365 Следующие 1d10 атак цели наносят только иллюзорный урон
7366 Следующая атака цели наносит урон, который может исцелить только Желание
7367 Следующая снарядная атака цели автоматически поражает её саму
7368 Следующая снарядная атака цели приводит к тому, что тот, кто был поражен, воспламеняется
7369 Следующая снарядная атака цели в равной степени ранит еще 1d6 существ
7370 Следующая снарядная атака цели исцеляет свою жертву до полных ХП
7371 Следующая снарядная атака цели наносит урон в 1d10 раз больше обычного
7372 Следующая снарядная атака цели поражает ближайшее дерево и поджигает его
7373 Следующая снарядная атака цели телепортирует того, кого она поразит, на 1d4 мили
7374 Следующая снарядная атака цели делает ее жертву невидимой
7375 Нос цели похож на маленький сжатый кулак
7376 Нос цели превращается в волчий нос под Полной Луной
7377 Нос цели превращается в кремень
7378 Ноздри цели такие же большие, как и её рот
7379 Ноздри цели пылают нечестивым сиянием
7380 Ноздри цели мигрируют на макушку её головы
7381 Собственный труп цели появился из будущего в виде могущественной нежити
7382 Физический возраст цели теперь составляет 1d100
7383 Карманы и рот цели полны песка
7384 Имущество цели спрятано под ближайшим валуном

7385 Имушество цели одержимо могущественным демоном

7386 Имушество цели превращается в твердый алюминий

7387 Имушество цели, если оно зачаровано, приобретает враждебный интеллект

7388 Имушество цели, если оно зачаровано, обменивается своими чарами

7389 Присутствие цели заставляет птиц замолчать

7390 Присутствие цели заставляет птиц петь зловещие песни

7391 Присутствие цели заставляет насекомых проявлять странное поведение

7392 Присутствие цели заставляет магический металл выглядеть сильно потускневшим

7393 Присутствие цели заставляет металл производить тревожные отражения

7394 Присутствие цели заставляет жрецов и священнослужителей открыто богохульствовать

7395 Присутствие цели заставляет призванных существ Замедлиться

7396 Присутствие цели заставляет нежить выглядеть слегка тлеющей

7397 Присутствие цели с вероятностью 20% заставит призванных существ исчезнуть

7398 Присутствие цели придает приготовленному мясу вкус сырой крови

7399 Присутствие цели заставляет костры гореть в праздничном сине-зеленом оттенке

7400 Присутствие цели заставляет листву выглядеть болезненной и испорченной

7401 Присутствие цели заставляет копытных животных нервничать

7402 Присутствие цели заставляет непроходимые тропы выглядеть проходимыми

7403 Присутствие цели заставляет торговцев враждебно относиться к торгу

7404 Присутствие цели делает чтение мыслей невозможным

7405 Присутствие цели заставляет снаряды оставлять радужные следы

7406 Присутствие цели заставляет секретные двери обнаруживаться в два раза легче

7407 Присутствие цели заставляет секретные двери обнаруживаться в два раза труднее

7408 Присутствие цели заставляет дым принимать тревожные, призрачные формы

7409 Присутствие цели заставляет часовые механизмы временно бездействовать

7410 Присутствие цели заставляет магическое оружие временно становиться невидимым

7411 Присутствие цели заставляет карты временно быть неразборчивыми

7412 Основное оружие цели прорастает 10d10 розами

7413 Запах цели вызывает галлюцинации у животных, которые её выслеживают

7414 Тень цели, выглядит мерцающей, как призрачное пламя

7415 Тень цели может перемещаться на расстояние до 1d4 миль от неё

7416 Тень цели мчится вокруг неё по узкому кругу

7417 Тень цели поднимается и пытается задушить её

7418 Кожа цели обретает 1d100 богохульных татуировок

7419 Кожа цели стареет в 10 раз быстрее, чем все остальное тело

7420 Кожа цели выглядит постоянно запятнанной кровью

7421 Кожа цели выглядит слегка вздутой после каждого боя

7422 Кожа цели выглядит как текстура пемзы

7423 Кожа цели выглядит как текстура песчаника

7424 Кожа цели выглядит так, будто ее обглодали бесчисленные грызуны

7425 Кожа цели выглядит грубо сшитой вместе

7426 Кожа цели выглядит оторванной и прикрепленной заново

7427 Кожа цели выглядит вывернутой наизнанку

7428 Кожа цели выглядит равномерно гладкой и восковой

7429 Кожа цели выглядит обветренной как у древней статуи

7430 Кожа цели притягивает падальщиков, как если бы это была падаль

7431 Кожу цели нельзя обжечь, но огонь все равно причиняет ей боль

7432 Кожу цели нельзя порезать

7433 Кожу цели нельзя порезать магическим оружием при лунном свете

7434 Кожу цели нельзя порезать, а рот и нос запечатать

7435 Кожа цели не может быть пронзена резным деревом

7436 Кожа цели не может быть пронзена каменным оружием

7437 Кожу цели нельзя пронзить зубами или когтями

7438 Кожа цели болезненно трескается, как высохшее русло реки

7439 Кожа цели образует замысловатое лоскутное одеяло из шрамов

7440 Кожа цели изображает серию концентрических колец наподобие мишени

7441 Кожа цели отображает загадочные и постоянно меняющиеся руны
7442 Кожа цели удваивается в размерах
7443 Кожа цели извергает бесчисленные плачущие фурункулы
7444 Кожа цели извергается с 3d10 едкими грибковыми наростами
7445 Кожа цели примерзает к её оружию каждый раз, когда она им пользуется
7446 Кожа цели дает ей естественный КД 3, но только пока она голая
7447 Кожа цели блестит словно пропитанная ламповым маслом
7448 Кожа цели светится вишнево красным цветом во время ближнего боя
7449 Кожа цели светится бледно-зеленым в лунном свете
7450 Кожа цели имеет текстуру грубой коры
7451 Кожа цели с вероятностью 10% будет огнеупорной в течение любого данного дня
7452 Кожа цели является широко желанным деликатесом
7453 Кожа цели на самом деле представляет собой сложный узор из крошечных плиток
7454 Кожа цели легко воспламеняющаяся как бумага
7455 Кожа цели тверда как бронза
7456 Кожа цели бела как снег до следующего весеннего равноденствия
7457 Кожа цели обуглилась и почернела, но она цела и невредима
7458 Кожа цели покрыта чешуей как у рыбы
7459 С конечностей цели сдирается кожа, но к рассвету она восстанавливается
7460 Кожа цели навсегда приобретает цвет следующего камня, к которому она прикоснется
7461 Кожа цели невидима при свете костра
7462 Кожа цели невидима в присутствии нежити
7463 Кожа цели невидима, пока она стоит в воде
7464 Кожа цели волшебна и вкусна
7465 Кожа цели слабо магнитная пока влажная
7466 Кожа цели имеет узор наподобие шахматной доски
7467 Кожа цели покрыта рисунком наподобие Голштинии
7468 Кожа цели покрыта рисунком подобно современному камуфляжному снаряжению
7469 Кожа цели всегда и тревожно влажная
7470 Кожа цели навсегда исчерчена тонкими линиями
7471 Кожа цели многократно татуирована именем заклинателя

7472 Кожа цели многократно татуирована её собственным именем
7473 Кожа цели многократно татуирована оскорблениями в адрес короля
7474 Кожа цели по слухам производит лучшую шкуру в мире
7475 Кожа цели пахнет плесенью и грибом
7476 Кожа цели отражает свет факелов идеально, но не солнечный свет
7477 Кожа цели колышется на ветру как полотняная простыня
7478 Кожа цели поворачивается на 180°
7479 Кожа цели отныне мерцает, как перламутр
7480 Кожа цели безвредно шипит при контакте с водой
7481 Кожа цели тлеет во время боя
7482 Кожа цели становится черной как смоль на солнце
7483 Кожа цели расплавится, если она подойдет слишком близко к костру
7484 Кожа цели корчится и пульсирует, пока она ест
7485 Череп цели исписан таинственной руной силы
7486 Череп цели отражает многочисленные бугристые выступы
7487 Речь цели понятна всем, независимо от языка
7488 Речь цели обращена вспять, пока она держит оружие в руках
7489 Речь цели звучит необъяснимо грубо и агрессивно
7490 Речь цели звучит как жужжание бесчисленных пчел
7491 Позвоночник цели изгибается на 90° посередине своей длины
7492 Позвоночник цели может поворачиваться на 360°, не причиняя ей вреда
7493 Позвоночник цели удваивается в длину
7494 Позвоночник цели сплавляется в единую кость на 1d8 часов
7495 Позвоночник цели не поддается разрушению
7496 Позвоночник цели перестраивается подобно позвоночнику четвероногого
7497 Позвоночник цели выступает из её плоти вдоль всей спины
7498 Позвоночник цели прорастает острыми как иглы выступами
7499 Позвоночник цели изгибается как штопор
7500 Грудина цели прорастает шипами длиной 2d4 дюйма
7501 Грудина цели превращается в стекло
7502 Грудина цели превращается в сталь
7503 Грудина цели исчезает

7504 Пот цели ярко фосфоресцирует в свете костра
7505 Зубы и язык цели выпадают, когда она в следующий раз открывает рот
7506 Зубы и язык цели становятся невидимыми
7507 Зубы цели покрыты загадочными рунами
7508 Зубы цели идеально отражают естественный свет
7509 Зубы цели настолько красивы, что на них больно смотреть
7510 Зубы цели невозможно сделать невидимыми
7511 Зубы цели ярко светятся, пока её рот открыт
7512 Зубы цели светятся как угли в кузне
7513 Зубы цели светятся как факелы, когда её поражают магией
7514 Зубы цели резонируют в её челюсти, когда она использует магический предмет
7515 Зубы цели вылетают изо рта как пули
7516 Зубы цели телепортируются в рот кого-нибудь поблизости
7517 Зубы цели становятся черными как уголь
7518 Зубы цели превращаются в алмазы через 1d4 часа после извлечения
7519 Зубы цели превращаются в мыло
7520 Зубы цели превращаются в железо
7521 Зубы цели были вырезаны из алмазов мастером гномом лапидаром
7522 Пальцы на ногах цели такие же большие, как и её большой палец
7523 Пальцы ног цели становятся гангренозными
7524 Пальцы ног цели постоянно источают ароматный пар
7525 Пальцы ног цели каждый растёт 1d12 дюймов, бросая для каждого отдельно
7526 Туловище и руки цели заключены в плотно прилегающую стальную пластину
7527 Торс и руки цели невидимы на протяжении 1d4 месяцев
7528 Торс цели не стареет и не будет разлагаться после смерти
7529 Торс цели внушает страх и ужас всем, кто к нему прикасается
7530 Торс цели искусственный
7531 Торс цели полый и может хранить до 2d4 кубических футов
7532 Туловище цели пронзают длинные иглы длиной 4d10
7533 Торс цели воспроизведен в виде мраморной скульптуры неподалеку
7534 Торс цели ищут волшебники из-за его алхимических свойств
7535 Торс цели регенерирует её конечности и голову по мере необходимости
7536 Торс цели сияет как маяк в течение 1d4 дней

7537 Торс цели сияет как маяк, когда она использует магический предмет
7538 Туловище цели сжимается на 50%
7539 Торс цели отращивает Лицо со злобным умом и силой
7540 Торс цели телепортируется на 1d4 футов влево
7541 Торс цели расстегивается и вываливает все свои органы
7542 Позвонки цели заменены титановыми копиями
7543 Зрение цели не ухудшается из-за не магического дождя
7544 Голос цели заставляет металл слегка резонировать
7545 Голос цели трещит от помех до завтрашнего рассвета
7546 Голос цели вызывает страх у травоядных животных
7547 Голос цели вселяет уверенность в других представителей своего вида
7548 Голос цели внушает страх любому представителю противоположного пола
7549 Голос цели неслышен для других представителей её вида
7550 Голос цели почти неразборчива, когда она держит свое оружие
7551 Голос цели исходит из её пупка
7552 Голос цели звучит из её оружия в течение следующих нескольких недель
7553 Голос цели раздается из ближайшего деревянного предмета
7554 Голос цели выходит из этого места в течение 2d10 дней
7555 Голос цели, похоже, исходит от того, к кому она обращается
7556 Голос цели звучит так, как будто она кричит издали
7557 Голос цели звучит подобно приглушенной трубе
7558 Голос цели звучит как у представителя противоположного пола
7559 Голос цели звучит как лай диких собак
7560 Голос цели звучит как визг ослов
7561 Голос цели звучит словно стрекотание сверчков в течение 3d8 часов
7562 Голос цели звучит как гогот гусей
7563 Голос цели звучит как-то странно искусственно и тревожно
7564 Бурдюк цели наполнен её собственной кровью
7565 Бурдюк цели наполнен острым перченым соусом
7566 Бурдюк цели наполнен жидким мылом

7567 Бурдюк цели наполнен ртутью
7568 Бурдюк цели наполнен расплавленным золотом
7569 Бурдюк цели наполнен водой из реки Стикс
7570 Оружие цели прилипает к следующему существу, чью кровь оно проливает
7571 Оружие цели прилипает к следующему субъекту, который прикоснется к нему
7572 Оружие цели выглядит как зонтик, пока оно не используется
7573 Оружие цели выглядит сделанным из сыра на протяжении 1d6 дней
7574 Оружие цели выглядит сделанным из алмаза
7575 Оружие цели выглядит сделанным из льда
7576 Оружие цели выглядит сделанным из твердой воды
7577 Оружие цели выглядит гораздо более качественным, чем оно есть на самом деле
7578 Оружие цели кажется очень горячим для любого другого владельца
7579 Оружие цели выглядит стоящим в 50 раз больше его реальной стоимости
7580 Оружие цели атакует её в следующий раз, когда её ранят в бою
7581 Оружие цели привлекает внимание властей
7582 Оружие цели привлекает нежить, пока оно вытасчено
7583 Оружие цели пылает иллюзорным пламенем, когда оно вытасчено
7584 Оружие цели обжигает любого, кто его держит, кроме самой цели
7585 Оружие цели вспыхивает, как пропитанный маслом фитиль, но не сгорает
7586 Оружие цели обжигает руку цели в следующий раз, когда она его использует
7587 Оружие цели может быть разобрано на 1d20 крошечных кусочков
7588 Оружие цели может заморозить 10 кубических футов воды, один раз в неделю
7589 Оружие цели может метать 2d6 магических снарядов, а затем исчезает
7590 Оружие цели не может нанести никакого урона в течение 1d10 раундов
7591 Оружие цели может ранить кого угодно сейчас в радиусе 1d10 футов от нее
7592 Оружие цели может травмировать, но не убить кого-либо
7593 Оружие цели может вернуть полиморфированных существ в их истинные облики
7594 Оружие цели может разбрызгать достаточно осьминожьих чернил, чтобы ослепить одного врага

7595 Оружие цели не может быть изменено никакими не магическими средствами
7596 Оружие цели не может быть повреждено магическим огнем
7597 Оружие цели не может быть телепортировано
7598 Оружие цели не может быть использовано, если его владелец не обнажен
7599 Оружие цели не может разрезать плоть в течение 1d12 часов
7600 Оружие цели не может причинить вреда не гуманоидным млекопитающим
7601 Оружие цели не может причинить вреда нежити
7602 Оружие цели не может травмировать кого-либо своего пола
7603 Оружие цели не может ранить никого противоположного пола
7604 Оружие цели не может проходить через дверные проемы
7605 Оружие цели заставляет огонь быть невидимым, пока оно вытасчено
7606 Оружие цели заставляет её выдавать нелепые угрозы
7607 Оружие цели заставляет своего владельца замедляться во время ближнего боя
7608 Оружие цели звенит, как колокол, когда используется в ближнем бою
7609 Оружие цели обвиняется вокруг её руки на 1d4 раундов
7610 Оружие цели поражает электрическим током при каждом ударе
7611 Оружие цели развивает сильную и очевидную неприязнь к ней
7612 Оружие цели приглушает свет в радиусе 10 ярдов, пока оно вытасчено
7613 Оружие цели дезинтегрируется, если когда-нибудь ранит её
7614 Оружие цели дезинтегрируется, если оно будет поражено магией
7615 Оружие цели нарушает инфравидение в радиусе 100 ярдов
7616 Оружие цели растворяет одежду своего владельца во время боя
7617 Оружие цели удваивается в весе после каждого неудачного удара
7618 Оружие цели удваивается в весе каждый раз, когда оно проливает кровь
7619 Оружие цели привлекает молнии вниз с неба
7620 Оружие цели истекает кровью до тех пор, пока оно не прольет кровь в следующий раз
7621 Оружие цели капает патокой во время боя
7622 Оружие цели позволяет ей дышать под водой в течение 3d8 раундов

7623 Оружие цели взрывается, если оно наносит максимальный урон

7624 Оружие цели плавает по воде так же легко, как дерево

7625 Оружие цели угрожающе хихикает при соприкосновении с кровью

7626 Оружие цели светится так же ярко, как солнце, но только для неё

7627 Оружие цели светится синим цветом в присутствии орков

7628 Оружие цели светится синим в её присутствии

7629 Оружие цели светится синим цветом в присутствии орков или птиц

7630 Оружие цели светится синим цветом в присутствии мечей

7631 Оружие цели светится синим всякий раз, когда она пытается спрятаться

7632 Оружие цели ярко светится, когда проливается её кровь

7633 Оружие цели светится как светлячки, когда им пользуются под землей

7634 Оружие цели светится красным огнем во время боя, но не повреждает его

7635 Оружие цели увеличивается в 10 раз больше обычного размера

7636 Оружие цели получает + 10 к попаданию и бонус к урону на 1d4 раундов

7637 Оружие цели получает бонус +4 при использовании против неё

7638 Оружие цели получает бонус +4 при использовании против её союзников

7639 Оружие цели получает бонус +4 при использовании против заклинателя

7640 Оружие цели получает бонус +4 пока она стоит в воде

7641 Оружие цели имеет штраф -4, к попаданию, находясь под прямыми солнечными лучами

7642 Оружие цели имеет постоянную оболочку из инея

7643 Оружие цели было сломано и перековано множество раз

7644 Было предсказано, что оружие цели убьет короля

7645 Оружие цели никогда не было закалено или упрочнено

7646 Оружие цели нагревается до 538° в следующий раз, когда оно проливает кровь

7647 Оружие цели шипит во время боя, как быстро охлаждённая сталь

7648 Оружие цели громко гудит во время боя

7649 Оружие цели вызывает страх перед магией у любого раненого им

7650 Оружие цели вызывает пессимизм у её союзников во время ближнего боя

7651 Оружие цели разжигает расовую ненависть у дворфов и эльфов

7652 Оружие цели вызывает головокружение у любого, кто им владеет

7653 Оружие цели вызывает головокружение у любого раненого им

7654 Оружие цели надувается как воздушный шарик

7655 Оружие цели вдохновляет её на смертоносное неистовство

7656 Оружие цели вселяет страх в любого, кто был ранен им

7657 Оружие цели вселяет страх в гоблинов и кобольдов

7658 Оружие цели вселяет в неё страх после каждого боя

7659 Оружие цели вселяет страх в её союзников во время боя

7660 Оружие цели внушает страх своему владельцу во время ближнего боя

7661 Оружие цели с вероятностью 5% взорвется, когда оно нанесет урон

7662 Оружие цели с вероятностью 5% убьет того, кого оно травмирует в следующий раз

7663 Оружие цели с вероятностью 5% расплавится при погружении в воду

7664 Оружие цели с вероятностью 5% отсечет руку своего владельца

7665 Оружие цели с вероятностью 5% начнет войну, когда оно прольет кровь

7666 Оружие цели с вероятностью 5% превратится в стекло в каждом бою

7667 Оружие цели имеет +4 против любого, у кого есть разумное оружие

7668 Оружие цели с вероятностью 10% может вызвать столбняк у своего владельца

7669 Оружие цели с вероятностью 20% обвиснет, как лапша в бою

7670 Оружие цели с вероятностью 20% отравит её, когда оно прольет кровь

7671 Оружие цели с вероятностью 20% станет бестелесным во время боя

7672 Оружие цели с вероятностью 20% исчезнет каждый раз, когда она его достанет

7673 Оружие цели является священной реликвией для упадочного племени кобольдов

7674 Оружие цели-легендарный предмет прямиком из мифа

7675 Оружие цели-мощный, но до сих пор неизвестный артефакт

7676 Оружие цели — это ценная реликвия, украденная из Королевского Арсенала

7677 Оружие цели такое же гибкое, как мягкая глина на 1d4 раунда
7678 Оружие цели гибко как шелк на 1d4 ходов
7679 Оружие цели согнуто в ожерелье на её шее
7680 Оружие цели изогнуто в форме скрепки для бумаг
7681 Оружие цели приковано рукоятью к воротнику на её шее
7682 Оружие цели приковано рукоятью к ближайшему валуну
7683 Оружие цели прозрачно, как стекло, но практически не разбивается
7684 Оружие цели клонировано
7685 Оружие цели съедобно, но только для неё
7686 Оружие цели стесняется быть замеченным с ней
7687 Оружие цели выгравировано по её подобию
7688 Оружие цели виновно в многочисленных смертных преступлениях
7689 Оружие цели высокоэластично вдоль своей длинной оси, до рассвета
7690 Оружие цели невосприимчиво к ржавчине и течению времени
7691 Оружие цели очень желанно демоническими ордами
7692 Оружие цели чрезвычайно желанно для монахов-пацифистов
7693 Оружие цели невидимо для всех остальных во время боя
7694 Оружие цели невидимо для неё при дневном свете
7695 Оружие цели невидимо для неё до тех пор, пока оно не прольет её кровь
7696 Оружие цели практически неразруσιμο, но при этом растворимо в воде
7697 Оружие цели является частью комплекта, разыскиваемого богатым коллекционером
7698 Оружие цели идеально сбалансировано для не магического + 2 к попаданию
7699 Оружие цели навсегда -2 к попаданию
7700 Оружие цели отремонтировано до состояния лучше, чем новое
7701 Оружие цели заменяется на значительно худшую копию
7702 Оружие цели заменяется неразрушимой копией
7703 Оружие цели изрешечено дырами, но функционирует нормально
7704 Оружие цели заключено в похожий на струпья Панцирь
7705 Оружие цели заключено в оболочку из шоколада

7706 Оружие цели заключено в мягкую шерстяную трубку
7707 Оружие цели застряло высоко в ветвях ближайшего дерева
7708 Оружие цели внезапно становится на 10d100 лет старше
7709 Оружие цели отброшено на 1d1000 лет в прошлое
7710 Оружие цели привязано к обеим ее рукам
7711 Оружие цели полупрозрачно как дымчатое стекло
7712 Оружие цели закручено как штопор
7713 Оружие цели уязвимо для магического огня, пока она держит его в руках
7714 Оружие цели невесомо, когда оно не используется
7715 Оружие цели убивает её сразу же, если используется против неё
7716 Оружие цели делает её на 1d20 лет старше, пока оно вытащено
7717 Оружие цели делает её как-то менее внушительной
7718 Оружие цели делает её очень восприимчивой к иллюзионной магии
7719 Оружие цели тает, если оно погружается в морскую воду
7720 Оружие цели тает как свеча
7721 Оружие цели должно быть накормлено одной мышью или крысой в день, иначе оно умрет
7722 Оружие цели беспрепятственно проходит сквозь броню
7723 Оружие цели беспрепятственно проходит сквозь плоть
7724 Оружие цели практически воняет злобной ненавистью
7725 Оружие цели выпускает огромные клубы дыма, пока оно вытащено
7726 Оружие цели делает его немым на 1d8 часов после каждого боя
7727 Оружие цели отталкивает ее союзников, пока оно вытащено
7728 Оружие цели отталкивает не магических паразитов
7729 Оружие цели отталкивает обычное пламя на расстояние одного фута
7730 Оружие цели отталкивает кислород, пока оно вытащено
7731 Оружие цели высмеивает её перед её союзниками
7732 Оружие цели звонит как колокол, отмечая время
7733 Оружие цели разлетается вдребезги в следующий раз, когда она обжигается огнем

7734 Оружие цели разлетается вдребезги при следующем ударе по металлу

7735 Оружие цели визжит до заката

7736 Оружие цели сжимается на 75% при контакте с кровью

7737 Оружие цели сжимается до 10% от своего нормального размера

7738 Оружие цели быстро вращается вокруг своей оси в течение 10d10 раундов

7739 Оружие цели прорастает 1d100 зубьями по всей длине

7740 Оружие цели прорастает листьями

7741 Оружие цели начинает обильно кровоточить

7742 Оружие цели телепортируется ровно на 1d10 ярдов к северу

7743 Оружие цели телепортируется в дом заклинателя

7744 Оружие цели телепортируется к цели, через 1d4 недели в будущем

7745 Оружие цели думает, что она его мать

7746 Оружие цели становится бестелесным в присутствии другого оружия

7747 Оружие цели выворачивается наизнанку

7748 Оружие цели превращается в ротанговую имитацию

7749 Оружие цели превращается в точную копию оружия заклинателя

7750 Оружие цели превращается в щит на 1d4 дня

7751 Оружие цели превращается в маленькую стеклянную копию, когда оно не используется

7752 Оружие цели становится размером два на четыре (сечение) восемь футов в длину

7753 Оружие цели превращается в зонтик под каждой полной луной

7754 Оружие цели превращается в легкий пластик

7755 Оружие цели превращается в натрий во время следующего ливня

7756 Оружие цели побуждает её прыгнуть с ближайшего моста

7757 Оружие цели исчезает, пока она не умрет

7758 Оружие цели исчезает, когда цель умирает

7759 Оружие цели было выковано его потомками в будущем

7760 Оружие цели было выковано кем-то, кто никогда не существовал

7761 Оружие цели было выковано из костей убитого Бога

7762 Оружие цели было выковано в вулкане демоническими оружейниками

7763 Оружие цели было выковано на западном склоне небес

7764 Оружие цели было потеряно во время трагического кораблекрушения десятилетия назад

7765 Оружие цели сжимает её на 5% каждый раз, когда оно проливает кровь

7766 Оружие цели было украдено у богов, и они хотят его вернуть

7767 Оружие цели весит столько же, сколько и она сама

7768 Оружие цели шепчет страшные секреты любому, кто его использует

7769 Оружие цели сыграет важную роль в разрушении мира

7770 Оружие цели будет безвозвратно потеряно завтра к этому времени

7771 Оружие и снаряжение цели телепортируются на 10d10 ярдов в высоту

7772 Вес цели увеличивается в четыре раза, когда она плывет или переходит вброд

7773 Вес цели временно удваивается с каждым шагом по мосту

7774 Телепортация невозможна в радиусе 10 ярдов от цели

7775 Кости рук и ног цели превращаются в высококачественную сталь

7776 Жужжание пчел наполняет воздух всякий раз, когда цель достает оружие

7777 Плоть лица цели пульсирует, словно в ней полно личинок.

7778 Земля под ногами цели на короткое время действуют как батут

7779 Земля под ногами цели на мгновение сияет как солнце

7780 Земля под ногами цели проваливается в пещеру внизу

7781 Земля под ногами цели содержит беспокойный дух

7782 Земля под ногами цели обретает рассудок

7783 Земля под ногами цели появляется в доме заклинателя

7784 Земля под ногами цели обрывается и дрейфует в море

7785 Земля под ногами цели проваливается в пещеру внизу

7786 Земля под ногами цели скрывает священную пирамиду

7787 Земля под ногами цели взрывается на 10d10 ХП

7788 Земля под ногами цели источает ядовитые и зловонные испарения

7789 Земля под ногами цели нагревается до 10 x 1d100 градусов

7790 Земля под ногами цели скрывает ворота в погребенный город

7791 Земля под ногами цели отбрасывает его на расстояние 1d4 миль

7792 Земля под ногами цели превратилась в одеяло над глубокой ямой

7793 Земля под ногами цели — это портал на какой-то адский план

7794 Земля под ногами цели — это иллюзия

7795 Земля под ногами цели обуглилась и почернела, как от костра.

7796 Земля под ногами цели опасно скользкая от льда

7797 Земля под ногами цели теперь съедобна

7798 Земля под ногами цели теперь навсегда лишена растительности

7799 Земля под ногами цели превратилась в стекло

7800 Земля под ногами цели теперь очень магнитная

7801 Земля под ногами цели теперь невидима для неё

7802 Земля под ногами цели явно искусственная

7803 Земля под ногами цели очень ядовита для неё

7804 Земля под ногами цели пропитана кровью

7805 Земля под ногами цели усыпана осколками металла

7806 Земля под ногами цели теперь сильно прилипает

7807 Земля под ногами цели — это спина огромной черепахи

7808 Земля под ногами цели — это вершина погребенной колонны

7809 Земля под ногами цели выдернута из - под неё

7810 Земля под ногами цели поднимается на 10d10 ярдов в воздух

7811 Земля под ногами цели, похоже, движется, как палуба корабля

7812 Земля под ногами цели сияет так же ярко, как солнце.

7813 Земля под ногами цели погружается на 1d10 ярдов в землю

7814 Земля под ногами цели начинает её переваривать

7815 Земля под ногами цели теперь подавляет магию в радиусе 10 ярдов

7816 Земля под ногами цели превращается в цемент и затвердевает

7817 Земля под ногами цели превращается в булыжник

7818 Земля под ногами цели превращается в расплавленное стекло

7819 Земля под ногами цели превращается в зыбучие пески

7820 Земля под ногами цели превращается в теплое масло

7821 Земля под ногами цели шепчет ему ужасные угрозы

7822 Левая половина скелета цели бунтует против правой

7823 Левая половина скелета цели исчезает

7824 Правая половина головы цели исчезает, но она цела и невредима

7825 Запах крови цели вызывает страх у окружающих

7826 Запах крови цели вызывает параноидальные галлюцинации

7827 Запах крови цели вызывает глубокое спокойствие у лошадей

7828 Запах крови цели пробуждает дикую жажду крови

7829 Вид оружия цели влияет на нежить как солнечный свет

7830 Вид оружия цели вызывает сильную алчность

7831 Цель обвиняется в худшей вещи, которая когда-либо случалась

7832 Цель берет на себя ответственность за всевозможные дипломатические успехи

7833 Верхние несколько дюймов головы цели исчезают, но она цела и невредима

7834 Тысячи гвоздей безвредно вонзаются в плоть цели

7835 Тысячи улиток дождем падают на цель, не причиняя ей вреда

7836 Для цели все жидкости имеют вкус едкого яда

7837 Для цели все жидкости имеют вкус её собственной крови

7838 Для цели все жидкости имеют вкус крепкого уксуса

7839 Для цели все жидкости имеют вкус сладчайшего нектара

7840 Для цели абсолютно все выглядят отвратительно разложившимся трупом

7841 Для цели абсолютно все выглядят как искусственные аппроксимации

7842 Для цели все, выглядит покрытым золотом

7843 Для цели предыдущие 1d4 раунда были всего лишь сном

7844 Нежить притягивается к цели, как будто она может им помочь

7845 Нежить невидима для цели

7846 Нежить не может говорить в присутствии цели

7847 Нежить объявляет скоординированную войну против цели

7848 Нежить игнорирует цель и не может пострадать от неё

7849 Нежить распознает цель как одну из себе подобных

7850 Нежить, которая атакует цель, с вероятностью 40% будет Изгнана

7851 Нежить не отступит пока цель тоже не станет нежитью

7852 До рассвета цель похожа на субъекта, который в последний раз ранил ее

7853 До заката сегодня вечером все в пределах одной мили хотят убить цель

7854 Лозы крепко привязывают цель к ближайшему дереву

7855 Лозы прорастают из любых открытых ран, которые сейчас есть у цели

7856 Лозы прорастают из земли под ногами цели и атакуют её

7857 Лозы прорастают из оружия цели и связывают её конечности

7858 С этого момента изо рта цели капает вязкая слизь

7859 Вода всегда ощущается на 10° холоднее для цели

7860 Вода закипает при соприкосновении с плотью цели

7861 Вода не дает никакой пользы цели если поглощается в помещении

7862 Вода не имеет веса, когда ее несет цель

7863 Вода вызывает амнезию у цели, если ее выпить между рассветом и полуднем

7864 Вода-смертельный яд для цели в течение 2d12 часов

7865 Вода невидима в пределах 10 футов от цели

7866 Вода токсична для цели, если ее проглотить между полуднем и закатом

7867 Вода извергается из ушей цели во время боя

7868 Водоплавающие птицы атакуют цель без промедления

7869 Водоплавающие птицы клянутся в вечной верности цели

7870 Оружие невидимо для цели, пока она держит его в руках

7871 То, что сейчас находится в руке цели, нагревается до 260°

7872 То, что сейчас находится в руке цели, выгравировано её именем

7873 То, что сейчас находится в руке цели, заменяется подсолнухом

7874 То, что сейчас находится в руке цели, стоит в 10 раз больше ее обычной стоимости

7875 То, что сейчас находится в руке цели, теперь принадлежит заклинателю

7876 То, что сейчас находится в руках цели, превращается в золото

7877 То, что сейчас находится в руке цели, исчезает на 1d6 дней

7878 То, что сейчас находится в руке цели, весит больше, чем она сама

7879 Что бы ни делала цель, она заявляет о каком-то причудливом, фантастическом мотиве

7880 Что бы ни делала цель, она утверждает, что исполняет волю своего божества

7881 Все, что надето на цель, прилипло к ней, как клей

7882 Когда заклинатель умирает, цель начинает стареть на 1d10 лет за раунд

7883 Когда цель травмирована, она с вероятностью 5% впадает в ярость берсеркера

7884 Когда цель травмирована, она с вероятностью 10% нападет на своего ближайшего союзника

7885 Когда цель травмирована, она должна совершить спас-бросок иначе ослепнет до следующего раунда.

7886 Когда цель травмирована, она плачет, как ребенок, в течение 1D10 раундов

7887 Когда цель умирает, все в пределах одной мили поражаются слепотой до рассвета

7888 Когда цель умирает, ей приписывают бесчисленное множество отвратительных поступков

7889 Когда цель умирает, все, кто знал её, забывают о ней

7890 Когда цель умирает, она посмертно коронуется королем

7891 Когда цель умирает, она, по слухам, никогда не существовала

7892 Когда цель умирает, она немедленно воскрешается в 10d100 милях отсюда

7893 Когда цель умирает, её труп оживает и мчится к этому месту

7894 Когда цель умирает, её труп атакует ближайшего субъекта

7895 Когда цель умирает, её труп горит зеленым пламенем до заката солнца

7896 Когда цель умирает, её труп вырастает в 2d10 раз

7897 Когда цель умирает, её труп немедленно превращается в гранит

7898 Когда цель умирает, её труп превращается в нечто ужасное

7899 Когда цель умирает, её труп дико носится по ближайшему городу

7900 Когда цель умирает, её труп телепортируется в дом заклинателя

7901 Когда цель умирает, её убийца провозглашается национальным героем

7902 Когда цель умирает, её убийцу называют ее палачом

7903 Когда цель умирает, её скелет оживает как самостоятельная нежить

7904 Когда цель умирает, её душа завладевает ближайшим телом нежити

7905 Когда цель умирает, её душа оказывается заключенной в её оружии

7906 Когда цель достает оружие, ближайшее дерево сбрасывает листья

7907 Когда цель достает оружие, она не может опустить его до захода солнца

7908 Когда цель вытаскивает оружие, она чувствует, что умрет через 1d6 раундов

7909 Когда цель достает оружие, она должна объявить свое имя и звание

7910 Когда цель вытаскивает оружие, она должна пролить кровь в течение 1d6 раундов

7911 Когда цель достает оружие, она должна пройти проверку ловкости или уронить его

7912 Когда цель вытаскивает оружие, она должна совершить спас-бросок или потерять 1d4-1 ХП

7913 Когда цель вытаскивает оружие, она случайным образом телепортируется на 1d20 ярдов

7914 Когда цель достает оружие, ее охватывает сильный страх

7915 Когда цель достает оружие, она оглушается на 1d4 раунда

7916 Когда цель вытаскивает оружие, все её союзники выкрикивают её имя

7917 Когда цель вытаскивает оружие, её вооруженная рука светится, как светлячок

7918 Когда цель достает оружие, это стоит ей 1d4 золотых монет

7919 Когда цель достает оружие, оно становится невидимым на 1d4 раунда

7920 Когда цель достает оружие, она должна совершить спас-бросок или стать дико пьяной

7921 Когда цель достает оружие, кто-нибудь поблизости объявляет её трусом

7922 Когда цель вытаскивает оружие, кто-нибудь поблизости смеется над ней

7923 Когда цель достает оружие, воздух наполняется запахом яиц

7924 Когда цель в следующий раз поражается магией, она становится хаотически злой

7925 Когда цель в следующий раз поражается магией, она становится сильно пьяной

7926 Когда цель в следующий раз поражаются заклинанием, она начинает ненавидеть отправителя.

7927 Когда цель в следующий раз поражается магией, она телепортируется на 1d6 миль

7928 Когда цель в следующий раз засыпает, из её груди вырастает маленькое деревце

7929 Когда цель в следующий раз засыпает, все вокруг мечтают убить её

7930 Когда цель в следующий раз засыпает, она спит в течение 2d20 дней и ночей

7931 Когда цель в следующий раз прольет кровь, все монеты, которые она хранит, будут удвоены

7932 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она найдет 1d1000 золотых монет

7933 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она будет отлучена от церкви и осуждена

7934 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она потеряет 1D10 ХП

7935 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она потеряет все свое богатство

7936 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она восстановит 1d10 ХП

7937 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она будет страдать от каннибальских побуждений

7938 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она будет страдать от ужасных галлюцинаций

7939 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она даст обет пацифизма

7940 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она думает, что умрет до наступления темноты

7941 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она исчезнет на 1d4 дня

7942 Когда цель в следующий раз прольет кровь, она будет подброшена на 4d8 ярдов в воздух

7943 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её союзники нападут на неё

7944 Когда цель в следующий раз проливает кровь, её одежда пропитывается ею

7945 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её одежда вспыхнет пламенем

7946 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её ноги пустят корни в земле

7947 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её союзники подумают, что она умирает

7948 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её кожа и волосы станут кроваво-красными

7949 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её сила уменьшится вдвое до рассвета

7950 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её жертва становится одержимой ей

7951 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её бурдюк наполнится кровью

7952 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её оружие атакует её

7953 Когда цель в следующий раз прольет кровь, его оружие запотеет и зашипит

7954 Когда цель в следующий раз прольет кровь, её оружие исчезнет на 1d4 дня

7955 Когда цель в следующий раз использует веревку, она связывает неразрешимый узел

7956 Когда цель в следующий раз использует веревку, на нее нападают неживые скелеты

7957 Когда цель в следующий раз использует веревку, она атакует её, как если бы это была змея

7958 Когда цель в следующий раз использует веревку, она поднимает её высоко в воздух

7959 Когда цель в следующий раз использует веревку, она шокирует её, как электрический провод

7960 Когда цель в следующий раз использует веревку, она обвивается вокруг неё и сгорает

7961 Когда цель бросает естественную 20, к попаданию, она ранит себя вместо этого

7962 Когда цель бросает естественную 20, к попаданию, её оружие взрывается

7963 Цель всегда произносит свое имя с невероятно наигранным почтением

7964 Когда цель произносит свое имя, она не может солгать в течение часа

7965 Когда цель произносит свое имя, её возраст удваивается

7966 Когда цель произносит свое имя, её одежда пропитывается рассолом

7967 Когда цель произносит свое имя, её одежда становится удивительно чистой

7968 Когда цель произносит свое имя, издевательский смех эхом отдается в небе

7969 Когда цель произносит свое имя, кто-нибудь поблизости берет её имя

7970 Когда цель произносит свое имя, кто-нибудь поблизости забывает свое собственное имя

7971 Когда цель произносит свое имя, кто-нибудь поблизости открыто плачет

7972 Когда цель видит или поражается магией, она хихикает в течение 1d10 раундов

7973 Когда цель видит или поражается магией, ее голова становится невидимой

7974 Когда цель чихает, 1d4 близлежащих деревьев становятся невидимыми

7975 Когда цель чихает, кусочки горячего гравия брызгают из её ноздрей

7976 Когда цель использует магию, она думает, что быстро вращается

7977 Находясь вне помещения, цель чувствует себя некомфортно при ходьбе в вертикальном положении

7978 Находясь вне помещения, цель воспринимает все как окутанное туманом

7979 Пока цель спит, ей снится, что она в аду

7980 Пока цель спит, ей снится, что ее оперируют

7981 Пока цель спит, она невидима и неслышима для своих союзников

7982 Пока цель спит, она видит и слышит через заклинателя

7983 Пока цель спит, она с вероятностью 40% восстановит 1d10 ХП

7984 Пока цель спит, она абсолютно неуязвима для повреждений

7985 Пока цель спит, она опутана бесчисленной паутиной

7986 Пока цель спит, её тело убегает в случайном направлении

7987 Пока цель спит, её одежда портится до грязных лохмотьев

7988 Пока цель спит, кто-то пишет непристойные лимерики на её коже

7989 Пока цель стоит неподвижно, она медленно вращается против часовой стрелки

7990 Пока цель стоит неподвижно, голуби обращаются с ней как со статуей

7991 Вчера цель съела 1d10 фунтов печеных бобов

7992 Вчера цель имела мрачные предчувствия именно этого момента

7993 Вчера цель проглотила какой-то мощный, но медленно действующий яд

7994 Вчера цель узнала, что она и Заклинатель близкие родственники

7995 Вчера цель узнала, что ей осталось жить 36 часов

7996 Вчера цель украла волшебный рубин у дракона

7997 Вчера цель дала священный обет, который она только что нарушила

7998 Вчера цель была приговорена к казни на рассвете завтрашнего дня

7999 Вчера ступни цели были сожжены до хрустящей корочки

8000 Вчера голова цели была удалена и ненадежно прикреплена снова

8001 1000 кубических футов грязи и камня поднимаются как 16HD элементаль земли

8002 1d10 близлежащих деревьев выкорчевываются и мчатся к ближайшей городской площади

8003 1d10 близлежащих деревья вырываются с корнем и исчезают в небе

8004 1d100 очаровательных, но демонических щенков бегут по окрестностям

8005 1d100 скелетов поднимаются из земли и начинают строить пирамиду

8006 1d100 каменных сфер, один фут в диаметре, появляются в окрестностях

8007 1d100% крупного континента тонет под водой

8008 1d1000 глиняных кирпичей падают с неба

8009 1d1000 скелетов поднимаются из земли и маршируют к морю

8010 1d20 скелетов поднимаются из-под земли и нападают на всех, кто находится поблизости

8011 1d4 существ поблизости вдруг покрылись золотом

8012 1d4 существ поблизости удваиваются в размерах

8013 1d4 галлона расплавленного золота выливаются из целевой точки

8014 1d4 волшебных золотых яблок появляются поблизости

8015 1d6 агрессивных голубей размером с человека появляются поблизости

8016 1d6 лошадей поблизости превращаются в карусельных лошадей

8017 1d6 личностей, находящихся поблизости, принимают совершенно новые личности

8018 1d6 лиц, находящихся поблизости, с вероятностью 50% наберут уровень или сразу умрут

8019 1d6 лиц поблизости прикованы друг к другу цепями

8020 1d6 лиц, находящихся поблизости, безошибочно дублируются

8021 1d6 лиц, находящихся поблизости, подбрасывает высоко в воздух

8022 1d6 лица, находящиеся поблизости, опознаны как предвестники мерзкого Мора

8023 1d6 лиц, находящихся поблизости, стягиваются в целевую точку и уничтожаются

8024 1d6 лиц находящихся поблизости вымазаны дегтем и покрыты перьями

8025 1d6 лиц находящихся поблизости телепортируют на 1d4 мили

8026 1d6 лиц, находящихся поблизости, не могут использовать оружие в течение 1d8 часов

8027 1d6 лиц, находящихся поблизости, могут дышать под водой так же легко, как и воздухом

8028 1d6 лицам, находящимся поблизости, кажется, что они тонут

8029 1d6 лиц, находящихся поблизости, бегут из этой области на максимальной скорости

8030 1d6 лиц поблизости отращивают перья наподобие павлиньих

8031 1d6 лиц, находящихся поблизости, отращивают шерсть, как у овец

8032 1d6 лиц, находящихся поблизости, объединяют свои силы против всех остальных, находящихся поблизости

8033 1d6 лиц, находящихся поблизости, выглядят совершенно одинаково

8034 1d6 лиц, находящихся поблизости, выглядят как дети в течение 1d4 лет

8035 1d6 лиц, находящихся поблизости, должны совершить спас-бросок или Дезинтегрироваться

8036 1d6 лиц, находящихся поблизости, сжимаются на 5d10+50%

8037 1d6 лиц, находящихся поблизости, превратятся в зомби через 3d6 дней

8038 2d100 наблюдателей появляются в этой области

8039 2d100 диких быков появляются в этой области

8040 4d10 дубликатов кого-либо поблизости появляются в этой области

8041 4d100 зомби появляются в этой области и мчатся к ближайшему городу

8042 4d100 зомби появляются в этой области и начинают атаковать

8043 В пределах100 ярдов окутан густым облаком хлорного газа

8044 В пределах100 ярдов покрыт снегом глубиной 2d4 футов

8045 В радиусе 100 ярдов пол устлан мелкой белой галькой

8046 В радиусе 100 ярдов густо растет душистая трава

8047 В пределах100 ярдов покрыт зловонным илом глубиной по щиколотку.

8048 В пределах100 ярдов покрыт белым песком глубиной по щиколотку

8049 В пределах100 ярдов покрыт слизистой, разлагающейся растительной материей

8050 В пределах100 ярдов покрыт едкой золой и пеплом

8051 В пределах100 ярдов покрыт самородками искусственного камня

8052 В пределах100 ярдов оказывается древним кладбищем

8053 В пределах100 ярдов окружен плотной завесой дыма

8054 В пределах100 ярдов окружен рвом из лавы 20 футов в ширину

8055 В пределах100 ярдов опоясан кольцом из поднятой земли

8056 В пределах100 ярдов окружен стеной из тюков сена

8057 В пределах100 ярдов неотличим от поверхности Луны

8058 В пределах100 ярдов становится абсолютно бесшумным до завтрашнего рассвета

8059 В пределах100 ярдов сотрясается мощным землетрясением в течение 1d4 дней

8060 В пределах100 ярдов усыпан пропитанными кровью тряпками

8061 В пределах100 ярдов усеян разлагающимися морскими обитателями

8062 В пределах100 ярдов усыпан зазубренным металлом и мотками проволоки

8063 В пределах 100 ярдов усыпан ракушками и корягами

8064 В пределах 100 ярдов лишен растительности, почвы и воды

8065 В пределах 100 ярдов завихряется с мелкоизмельченной мукой в течение 1d6 ходов

8066 В пределах 1d10 миль превращается в густой и умеренный лес

8067 В пределах 1d10 миль превращается в пастушескую идиллию

8068 В пределах 1d10 миль становится безмятежным озером

8069 В пределах 1d10 миль становится засушливой и безжизненной пустыней

8070 5,000 фунтовая железная плита появляется на расстоянии 1d10 ярдов выше целевой точки

8071 Младенцу, родившемуся в ближайшем городе, предсказано разрушить королевство

8072 Младенец, родившийся в ближайшем городе, — это отродье могущественного демона

8073 Богохульная книга появляется в целевой точке

8074 Поблизости появляется обугленный человеческий труп с магическим мечом в руке

8075 Столб зеленого света сияет из целевой точки в небо

8076 Куб сухого льда 10 футов в поперечнике появляется в целевой точке

8077 Куб гранита 10 футов в поперечнике появляется в целевой точке

8078 Оглушительная какофония гремит из целевой точки до самого заката

8079 Божество умерло, и кого-то поблизости обвиняют в его смерти

8080 Густой клубок колючих лоз заполняет площадь

8081 Поблизости появляется невзрачная черная плита размером 1 x 4 x 9

8082 Расщелина тянется из-под целевой точки к ближайшему озеру

8083 Пылающий меч появляется в целевой точке, вращаясь во все стороны

8084 Стая гусей 5d20 размером с человека приземляется в этой области

8085 В целевой точке появляется четырехмерный куб

8086 Поблизости появляется полностью оборудованный галеон

8087 Исполинское чудовище с щупальцами поднимается из ближайшего океана

8088 Гигантская секвойя быстро вырастает из-под целевой точки

8089 Тяжелая веревка тянется от целевой точки в небо

8090 Стадо животных, не родных для этой местности, бежит по ней в панике

8091 Ужасающе отвратительное существо мчится по этой области

8092 Огромная армия, похоже, приближается издалека

8093 Огромный город почти не виден на поверхности Луны

8094 Огромный земляной кулак поднимается из земли под целевой точкой

8095 Огромный ледник образуется в целевой точке за следующие 1d4 дня

8096 Огромный выступ красивых кристаллов извергается под целевой точкой

8097 Огромная жила высокотоксичного металла проходит прямо под этой областью

8098 Огромное количество конфетти падает дождем в радиусе 100 ярдов

8099 В целевой точке появляется кувшин, наполненный легколетучей жидкостью

8100 Под целевой точкой появляется большая лужа зловонной слизи

8101 Под целевой точкой появляется большая лужа жидкого гелия

8102 Под целевой точкой появляется большая лужа расплавленного алюминия

8103 Рядом появляется большой, набитый сеном деревянный ящик с надписью "ХРУПКИЙ"

8104 Поблизости появляется кожаный портфель с чем-то прекрасным

8105 Местный правитель объявляет любое использование магии государственной изменой

8106 Местный правитель объявляет какое-то безумное новое табу, которое карается смертью

8107 У местного правителя есть безумный план обложить налогом бедных вместо богатых

8108 Местный правитель приказал казнить 1d4 лиц поблизости

8109 Местный правитель совершенно очевидно продал свою душу демону

8110 Местный правитель вторгается в суверенное государство под ложным предлогом

8111 Местный правитель, насколько известно, убивает и съедает 1d4 персон каждую неделю

8112 Местный правитель оказывается иллюзией

8113 Местный правитель находится под контролем inferнальных сил

8114 Местный правитель приказывает казнить любого, кто вызовет всплеск Хаоса

8115 Местный правитель позорит свой титул неосторожностью в межличностных отношениях

8116 Местный правитель ценит пустые речи выше действительной политики

8117 В целевой точке появляется комок тяжелого и очень токсичного металла

8118 Мощный взрыв разрушает все каменные сооружения в радиусе одной мили

8119 Сильный ливень с градом, бушует в этой области в течение 1d4 часов

8120 Таинственный золотой саркофаг появляется в целевой точке

8121 Новый, не магический и смертельно опасный вирус исходит из целевой точки

8122 В пределах одной мили выглядит мрачным и испорченным в течение 1d12 месяцев

8123 В пределах одной мили освещается полным дневным светом в течение 3d10 дней

8124 В пределах одной мили вращается на 360° каждые 24 часа

8125 В пределах одной мили окутан затмением на 2d8-1 дней

8126 В пределах одной мили выглядит как пустынная пустошь в течение одного года

8127 Идеальная 10 футовая сфера льда появляется в целевой точке

8128 Жалкий демон появляется в целевой точке, прося убежища

8129 Мощный и злобный дух появляется из целевой точки

8130 Могущественная и радикальная религиозная секта узурпирует трон

8131 Могущественный демон поселяется в ближайшем доме

8132 Мощное землетрясение сдвигает всю эту область на милю к северу

8133 Песчаная буря проносится по области на протяжении 2d6 ходов

8134 В радиусе 50 ярдов для всех присутствующих появляется скульптурный ледяной портрет

8135 В ближайшей реке появляется маленький таинственный островок

8136 В точке назначения заклинания появляется сфера аннигиляции

8137 Стальная башня высотой 100 ярдов появляется из-под целевой точки

8138 Украденное драконье яйцо появляется в целевой точке

8139 Каменный куб 25 ярдов в поперечнике поднимается из-под целевой точки

8140 Ужасный грохот наполняет воздух, похожий на звон кастрюль и сковородок

8141 Страшный пожар произошел на этом участке 4d6 часов назад

8142 Страшный пожар произойдет на этом участке через 4d6 часов

8143 Тонкая каменная шахта тянется от целевой точки к морю

8144 Торнадо возникает в целевой точке и опустошает область

8145 Поток густой мыльной пены брызгает из целевой точки

8146 Вязкая едкая жидкость капает, покрывая всю открытую породу поблизости

8147 В центре ближайшего города извергается вулкан

8148 Залп из 10d20 стрел дождем обрушивается на эту область

8149 Массовое восстание крестьян начнется через 1d12 часов

8150 Всплеск Хаоса происходит, когда любой из следующих 1d4 лиц разговаривают поблизости

8151 Аномально большая саранча поражает эту область в течение 1d8 недель

8152 Едкий гриб прорастает под целевой точкой и быстро разрастается

8153 Воздух в этой области на 75% разрежен, чем окружающая атмосфера

8154 Весь воздух в пределах одной мили абсолютно непрозрачен, но в остальном нормален

8155 Вся снятая броня в этой области уменьшается на 25%

8156 Вся броня в радиусе 50 ярдов становится прозрачной как стекло

8157 Вся броня в радиусе 50 ярдов тяжелая как свинец

8158 Вся броня в радиусе 50 ярдов невесома в течение 1d12 месяцев

8159 Вся броня в пределах одной мили бестелесна до самого заката

8160 Все искусственные источники света в радиусе одной мили становятся неактивными

8161 Все искусственные сооружения в радиусе 50 ярдов прекращают свое существование

8162 Все броски атаки в следующих 1d10 раундах должны быть сделаны дважды

8163 Все сумки хранения в пределах одной мили полностью заполнены наковальнями

8164 Все птицы в радиусе 50 ярдов взрываются, 1d6 ХП за птицу

8165 Все птицы в радиусе одной мили полностью ошипаны

8166 Все холодное оружие в радиусе 50 ярдов обладает сильным магнитным полем

8167 Все лезвия в радиусе 50 ярдов с вероятностью 10% превратятся в золото

8168 На всех лезвиях в радиусе 50 ярдов выгравированы загадочные знаки

8169 Все лезвия в радиусе 50 ярдов восстановлены до первоначального состояния

8170 Все лезвия в радиусе 50 ярдов становятся прозрачными как стекло

8171 Все лезвия в пределах 50 ярдов изгибаются на 90° посередине своей длины

8172 Все лезвия в радиусе 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе рассыплются в ржавчину

8173 Все лезвия в пределах одной мили затупляются до захода солнца

8174 Все лезвия в радиусе одной мили светятся вишнево красным цветом до завтрашнего заката

8175 Все тетивы на расстоянии 50 ярдов рвутся при следующем натяжении

8176 Вся резная древесина в радиусе 50 ярдов приобретает примитивный интеллект

8177 Вся Кольчуга в радиусе 50 ярдов выглядит изъеденной молью и изношенной

8178 Вся Кольчуга в радиусе 50 ярдов очень привлекательна для молний

8179 Вся Кольчуга в радиусе 50 ярдов покрыта льдом

8180 Вся Кольчуга в радиусе 50 ярдов сильно магнитна

8181 Вся ткань в радиусе 50 ярдов начинает перевариваться сама собой

8182 Вся ткань в радиусе 50 ярдов никогда не станет невидимой

8183 Вся ткань в радиусе 50 ярдов такая же сияющая и блестящая как золото

8184 Вся ткань в радиусе 50 ярдов становится хрупкой, как яичная скорлупа

8185 Вся ткань в радиусе 50 ярдов становится жесткой как древесина

8186 Вся ткань в радиусе 50 ярдов очищается от пыли

8187 Вся ткань в радиусе 50 ярдов пропитывается бензином

8188 Вся ткань в радиусе 50 ярдов выглядит необычайно тяжелой

8189 Вся ткань в радиусе 50 ярдов тлеет и дымится до рассвета

8190 Вся ткань в радиусе 50 ярдов становится невидимой при выходе из зоны

8191 Вся ткань в радиусе 50 ярдов превращается в мешковину до завтрашнего заката

8192 Вся ткань в пределах одной мили невидима до завтрашнего заката

8193 Все монеты в радиусе 50 ярдов появляются кучей в целевой точке

8194 На всех монетах в радиусе 50 ярдов выгравированы загадочные руны

8195 Все монеты в радиусе 50 ярдов невидимы при лунном свете

8196 Все монеты в радиусе 50 ярдов становятся гибкими как резина

8197 Все монеты в радиусе 50 ярдов удваиваются в цене

8198 Все монеты в радиусе 50 ярдов взрываются, 1d4-1 ХП за монету

8199 Все монеты в радиусе 50 ярдов нагреваются до 538°

8200 Все монеты в радиусе 50 ярдов превращаются в ртуть

8201 Все монеты в пределах одной мили легко опознать как поддельные

8202 Все проклятия, действующие сейчас в радиусе 100 ярдов, отменяются

8203 Все драконы в течение 1d10 миль неистовствуют сверх всяких разумных причин

8204 Все драконы в пределах 1d10 миль уменьшаются на 10d10%

8205 Все дварфы в радиусе 10 миль втайне любят орков

8206 У всех дварфов в радиусе 10 миль сильная аллергия на алкоголь

8207 У всех дварфов в радиусе 10 миль сильная аллергия на золото

8208 Все дварфы в радиусе 10 миль испытывают сильную клаустрофобию

8209 Все дварфы в радиусе 10 миль имеют оранжевую кожу и зеленые волосы

8210 Все дварфы в радиусе 10 миль теряют свое инфравидение на 1d4 месяца

8211 Все эльфы в радиусе 10 миль несут флаконы с кровью дварфов

8212 Все эльфы в радиусе 10 миль развивают сильный страх высоты

8213 Все эльфы в радиусе 10 миль забывают, как говорить по-эльфийски

8214 У всех эльфов в радиусе 10 миль вырастают зазубренные клыки

8215 У всех эльфов в радиусе 50 ярдов аллергия на дерево

8216 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов удваивается в весе

8217 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов такой же блестящий и сверкающий, как золото

8218 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов невидим до тех пор, пока не намокнет

8219 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов намагничивается

8220 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов защищен от коррозии в течение одного года

8221 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов отчасти устойчив к магии

8222 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов странно переливчатый

8223 Весь черный металл в радиусе 50 ярдов исчезает до завтрашнего заката солнца

8224 Все пожары, зажженные в этой области, являются водонепроницаемыми в течение следующих 1d6 недель

8225 Все пожары, зажженные в этой области, дико вспыхивают в течение 1d4 раундов

8226 Все костры, зажженные в этой области, воняют серой.

8227 Вся плоть в радиусе 50 ярдов прозрачна как стекло до заката солнца

8228 Вся листва в радиусе 50 ярдов ядовита для людей и полулюдей

8229 Вся листва в радиусе 50 ярдов заменяется пластиковыми копиями

8230 Вся еда, потребляемая в пределах одной мили, невероятно вкусна

8231 Вся пища, потребляемая в пределах одной мили, неприятно горька

8232 Вся еда в радиусе 50 ярдов полностью портится к закату солнца

8233 вся еда в радиусе 50 ярдов замерзает полностью

8234 вся еда в радиусе 50 ярдов кишит иллюзорными личинками

8235 вся еда в радиусе 50 ярдов ядовита в течение следующих 1d4 часов

8236 вся еда в радиусе 50 ярдов лишается всякой питательной ценности

8237 вся еда в пределах одной мили превращается в соль

8238 Все следы в радиусе одной мили окаменеют к завтрашнему рассвету

8239 Вся кованая сталь в радиусе 100 ярдов превращается в алюминий

8240 Вся кованая сталь в радиусе 100 ярдов превращается в сланец

8241 Все драгоценные камни в радиусе 50 ярдов точно дублируются

8242 Все драгоценные камни в радиусе 50 ярдов становятся сферическими

8243 Все драгоценные камни в радиусе 50 ярдов превращаются в натрий при помещении в воду

8244 Все драгоценные камни в радиусе 50 ярдов вибрируют в присутствии золота

8245 Все гномы в радиусе 10 миль развивают неприязнь к драгоценным камням и драгоценностям

8246 Все гномы в радиусе 10 миль вырастают на 1d20 дюймов

8247 Все гоблины в радиусе 10 миль оказываются в ближайших окрестностях

8248 Все гоблины в радиусе 10 миль боятся темноты

8249 Все гоблины в радиусе 10 миль уничтожаются

8250 Все гоблины в радиусе 10 миль превращаются в эльфов

8251 Все гоблины в радиусе 10 миль становятся вегетарианскими пацифистами

8252 Все гоблины в радиусе 10 миль клянутся в верности кому-нибудь поблизости

8253 Все гоблины в радиусе 10 миль клянутся отомстить кому-нибудь поблизости

8254 Все золото в радиусе 50 ярдов всегда выглядит раскаленным до 94°

8255 Все золото в радиусе 50 ярдов становится прозрачным при погружении в воду

8256 Все золото в радиусе 50 ярдов начинает ржаветь как сырая сталь

8257 Все золото в радиусе 50 ярдов вызывает крайнюю алчность

8258 Все золото в радиусе 50 ярдов с вероятностью 10% превратится в свинец

8259 Все золото в радиусе 50 ярдов с вероятностью 50% будет поддельным

8260 Все золото в радиусе 50 ярдов притягивается к магнитам, как железо

8261 Все золото в радиусе 50 ярдов притягивается к целевой точке

8262 Все золото в радиусе 50 ярдов неразруσιμο в течение одного года

8263 Все золото в радиусе 50 ярдов неотразимо привлекательно для нежити

8264 Все золото в радиусе 50 ярдов сильно потускнело

8265 Все золото в радиусе 50 ярдов выбрасывается на 1d10 лет в будущее

8266 Все золото в радиусе 50 ярдов невесомо на 2d10 раундов

8267 Все золото в радиусе 50 ярдов истекает какой-то мерзкой жидкостью

8268 Вся земля в радиусе 10 миль находится на одной и той же высоте

8269 Все полурослики в радиусе 10 миль развивают склонность к насилию

8270 Все полурослики в радиусе 10 миль развивают сильную тягу к путешествиям

8271 Все шляпы или шлемы в радиусе 50 ярдов притягиваются к целевой точке

8272 Все шляпы или капюшоны в радиусе 50 ярдов вспыхивают пламенем

8273 Все травоядные в радиусе 100 ярдов охвачены паникой

8274 Все лошади в радиусе 100 ярдов оснащены встроенным седлом

8275 Все лошади в радиусе 100 ярдов уменьшаются на 1% за раунд

8276 Все лошади в пределах одной мили становятся двуногими на 1d4 недели

8277 Все лошади в радиусе одной мили становятся прозрачными как стекло

8278 Все дома в радиусе одной мили выглядят намного качественнее

8279 Все дома в радиусе одной мили огнеупорны в течение одного года

8280 Все люди в радиусе 10 миль внезапно надевают странные шляпы

8281 Все люди в радиусе 10 миль думают, что полулюди — это недочеловеки

8282 Вся неживая материя поблизости колеблется как будто сделанная из желатина

8283 Все чернила в радиусе 50 ярдов, видимо, сделаны из человеческой крови

8284 Все чернила в радиусе 50 ярдов сильно галлюциногены

8285 Все чернила в пределах одной мили невидимы в течение 2d4-1 дней

8286 Все чернила в пределах одной мили невидимы в солнечном свете

8287 Вся неорганическая материя в радиусе 10 миль выглядит размытой вплоть до заката солнца

8288 Вся неорганическая материя в радиусе 10 ярдов исчезает

8289 Вся неорганическая материя в радиусе 10 ярдов превращается в лед

8290 Вся неорганическая материя в радиусе 50 ярдов выглядит волшебной

8291 Вся невидимая материя в радиусе 100 ярдов становится навсегда видимой

8292 Вся невидимая материя в пределах одной мили прозрачна как стекло

8293 Все кожаные вещи в радиусе 50 ярдов начинают обильно потеть

8294 Все кожаные вещи в радиусе 50 ярдов жесткая как сталь

8295 Все кожаные вещи в радиусе 50 ярдов разлетается вдребезги, как стекло

8296 Все кожаные вещи в радиусе 50 ярдов превращаются в шелк

8297 Вся живность поблизости прогоняется на 1d4 месяца

8298 Все живущие поблизости существа вне себя от ярости

8299 Все ликантропы в радиусе одной мили излечиваются от своей ликантропии

8300 Все ликантропы в пределах одной мили заперты в своей нынешней форме

8301 У всех ликантропов в радиусе одной мили развивается сильный страх темноты

8302 Все ликантропы в пределах одной мили проявляют новый вид ликантропии

8303 Все магические предметы, используемые поблизости, с вероятностью 10% сгорят навсегда

8304 Все магические предметы в радиусе 50 ярдов пылают огнем

8305 Все магические предметы в радиусе 50 ярдов легко распознаются как магические

8306 все магические предметы в радиусе 50 ярдов исчезают до завтрашнего заката солнца

8307 все магические предметы в радиусе 50 ярдов не функционируют в 20% случаев

8308 все магические предметы в радиусе 50 ярдов тихо гудят в течение 1d4 дней

8309 все магические зелья в радиусе 50 ярдов в 10 раз мощнее

8310 Все магические зелья в радиусе 50 ярдов чрезвычайно токсичны

8311 Все магические зелья в радиусе 50 ярдов становятся неактивными

8312 Все волшебные зелья в радиусе 50 ярдов становятся зельями полета

8313 Все волшебные зелья в радиусе 50 ярдов застывают при поглощении

8314 Все волшебные зелья в радиусе 50 ярдов вызывают непреодолимую жажду

8315 Все волшебные зелья в радиусе 50 ярдов вызывают дикие галлюцинации

8316 Все магические зелья в радиусе 50 ярдов дают противоположный эффект

8317 Все магические кольца в радиусе 50 ярдов появляются в целевой точке

8318 Все магические кольца в радиусе 50 ярдов идентичны по внешнему виду

8319 Все магические кольца в радиусе 50 ярдов неактивны в течение одной недели

8320 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов теперь такие же большие, как хула-хупы

8321 Все магические кольца в радиусе 50 ярдов не повреждаются огнем или жарой

8322 Все волшебные кольца, в 50 ярдах притягивают молнии

8323 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов сливаются с пальцами их владельцев

8324 Все магические кольца в радиусе 50 ярдов дают бонус к КД +1

8325 Все магические кольца в радиусе 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе дезинтегрируются

8326 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов сияют так же ярко, как Солнце

8327 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов уменьшаются на 10% с каждым использованием

8328 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов превращаются в кристалл

8329 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов превращаются в свинец, пока их не носят

8330 Все волшебные кольца в радиусе 50 ярдов тихо свистят во время использования

8331 Всё магическое оружие поблизости бесплотно до самого заката

8332 Все магическое оружие поблизости получает дополнительный +1 к попаданию на 1d6 дней

8333 Все магическое оружие поблизости светится как светлячки при новолунии

8334 Все магическое оружие поблизости теряет свои чары до рассвета

8335 Все магическое оружие в радиусе 100 ярдов не является магическим на 1d4 дня

8336 Все магические животные поблизости становятся их не магическими эквивалентами

8337 Все волшебные животные поблизости желают покинуть эту область

8338 Вся магическая одежда в радиусе одной мили грязная и дурно пахнущая

8339 Вся магическая одежда в радиусе одной мили загорелась

8340 Все магические источники света в радиусе 100 ярдов в 2 раза ярче

8341 Все магические источники света в радиусе 100 ярдов тускнеют на 50%

8342 Все магические источники света в радиусе одной мили погашены

8343 Все магические источники света в радиусе одной мили горячие как обычный огонь

8344 Все магические источники света в радиусе одной мили привлекают магических мотыльков

8345 Все магические источники света в радиусе одной мили мигают как стробоскопы

8346 Все магические источники света в пределах одной мили громко гудят во время использования

8347 Все магические источники света в пределах одной мили работают только под землей

8348 Все магические источники света в пределах одной мили производят кроваво-красный свет

8349 Все магические источники света в пределах одной мили производят темноту вместо этого

8350 Все механические замки в пределах одной мили плавятся и закрываются

8351 Все механические замки в пределах одной мили невидимы в течение 1d12 месяцев

8352 Все механические замки в пределах одной мили могут открываться только при лунном свете

8353 Все механические замки в пределах одной мили пружинно открываются

8354 Все представители основной расы оказываются искусственными

8355 Все представители основной расы становятся стерильными

8356 Вся металлическая броня поблизости пропиталась уксусом

8357 Вся металлическая броня поблизости охлаждена до замерзания

8358 Все металлические перчатки в радиусе 50 ярдов не снимаются до рассвета

8359 Все металлические рукавицы в радиусе 50 ярдов защищены от коррозии

8360 Все металлические перчатки в радиусе 50 ярдов приводят к ужасному трению

8361 Все металлические рукавицы в радиусе 50 ярдов сжимаются в кулаки

8362 Все металлические рукавицы в радиусе 50 ярдов нагреваются до 205°

8363 Все металлические рукавицы в радиусе 50 ярдов изолированы от электричества

8364 Все металлические рукавицы в радиусе 50 ярдов уменьшаются на 25%

8365 Все металлические перчатки в радиусе 50 ярдов превращаются в шелковые

8366 Все металлические оружия, которыми пользуются поблизости, выглядят разогретыми до 260°

8367 Весь металл в радиусе 50 ярдов выглядит сделанным из цельной тени

8368 Весь металл в радиусе 50 ярдов вызывает обморожение при дневном свете

8369 Весь металл в радиусе 50 ярдов абсолютно не отражаем

8370 Весь металл в радиусе 50 ярдов легко воспламенит в течение 2d10 раундов

8371 Весь металл в радиусе 50 ярдов не поддается разрушению до завтрашнего заката солнца

8372 Весь металл в радиусе 50 ярдов невидим, если его смазать кровью

8373 Весь металл в радиусе 50 ярдов не пропускает электричество

8374 Весь металл в радиусе 50 ярдов отполирован до зеркального блеска

8375 Весь металл в радиусе 50 ярдов в два раза тяжелее, когда он влажный

8376 Весь металл в радиусе 50 ярдов разжигается на 2d6 раундов, а затем преобразуется

8377 Весь металл в радиусе 50 ярдов переливается как перламутр

8378 Все дальнобойное оружие в радиусе 50 ярдов не действует до захода солнца

8379 Все дальнобойное оружие в радиусе 50 ярдов воспламеняется при выстреле

8380 Все дальнобойное оружие в радиусе 50 ярдов приобретает 2-кратный нормальный максимальный радиус действия

8381 Все дальнобойное оружие в радиусе 50 ярдов исчезает при выстреле

8382 Все ближайшие стареют на 3d20 лет, но возвращаются к нормальному состоянию на закате завтрашнего дня

8383 Все находящиеся поблизости должны есть свое мясо, иначе они не смогут съесть никакого десерта

8384 Все находящиеся поблизости, кто пролил кровь за прошедший день, глухи до рассвета

8385 Все находящиеся поблизости, кто пролил кровь за прошедший день, плачут в течение 3d8 раундов

8386 Все находившиеся поблизости с более чем 10 золотыми монетами стареют на столько же лет

8387 Все находящиеся поблизости с более чем 10 золотыми монетами отдают их все на благотворительность

8388 Все находящиеся поблизости с более чем 10 золотыми монетами исцеляются на такое же количество ХП

8389 Все находящиеся поблизости с более чем 10 золотыми монетами теряют такое же количество ХП

8390 Все находящиеся поблизости с более чем 10 золотыми монетами вырубаются на 1d8 часов

8391 Все находящиеся поблизости с более чем 10 золотыми монетами телепортируются на такое же количество ярдов

8392 Вся неживая древесина в радиусе 50 ярдов хрупка как крендельки

8393 Вся неживая древесина в радиусе 50 ярдов податлива как трава

8394 Все не магические животные поблизости исцеляются от всех болезней

8395 Все не магические животные поблизости восстанавливают все ХП

8396 Все не магические животные поблизости уменьшаются на 40%

8397 Все не магические книги в радиусе 50 ярдов дублируются

8398 Все не магические книги в радиусе 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе сгорят

8399 Всем неразумным животным находящимся поблизости приобретают возраст 1d100 лет

8400 Все неразумные животные поблизости охвачены паникой

8401 Все неразумные животные в радиусе 50 ярдов становятся смутно злыми

8402 Все открытые раны в радиусе 50 ярдов сильно парят, но не причиняют вреда

8403 Теперь вся бумага поблизости светится в темноте навсегда

8404 Теперь вся бумага поблизости огнеупорна

8405 Вся растительная жизнь в радиусе 10 миль отныне небесно-голубая

8406 Вся ткань на растительной основе в радиусе 50 ярдов становится тускло-коричневой

8407 Вся ткань на растительной основе в радиусе 50 ярдов сгорает

8408 Вся жреческая магия в радиусе 500 ярдов рассеивается

8409 Вся жреческая магия в радиусе 500 ярдов подавлена на 1d10 ходов

8410 Все отражающие поверхности в этой области изображают вымышленные сцены

8411 Все отражающие поверхности в этой области отображают сцены резни

8412 Все правые руки в пределах 50 ярдов бесплотны до заката солнца

8413 Все правые руки в радиусе 50 ярдов неуязвимы в течение 1d10 часов

8414 Все правые руки в радиусе 50 ярдов парализованы до рассвета

8415 Все веревки в 50 ярдах не могут быть перерезаны или сломаны

8416 Все веревки в радиусе 50 ярдов воспламеняются по всей своей длине

8417 Все веревки в радиусе 50 ярдов прочны как дерево

8418 Все веревки в радиусе 50 ярдов прочны как стальная проволока

8419 Все веревки в радиусе 50 ярдов никогда не смогут поддерживать узел

8420 Все веревки в радиусе 50 ярдов навсегда невидимы

8421 Все веревки в 50 ярдов укорачиваются на 80%

8422 Все веревки в радиусе 50 ярдов выпрямляются и становятся твердыми как камень

8423 Все веревки в радиусе 50 ярдов натянуты как резинка

8424 Все веревки в радиусе 50 ярдов превращаются в плоть

8425 Все седла в радиусе 50 ярдов прочны как закаленная сталь

8426 Все седла в радиусе 50 ярдов исчезают

8427 Все щиты в радиусе 50 ярдов хрупки как стекло на 1d4 раунда

8428 Все щиты в радиусе 50 ярдов непроницаемы для огня

8429 Все щиты в радиусе 50 ярдов защищены от повреждений до захода солнца

8430 Все щиты в радиусе 50 ярдов покрыты уродливыми лицами

8431 Все щиты в радиусе 50 ярдов получают бонус +1 длящийся 1d10 битв

8432 Вся почва и камни в радиусе 100 ярдов исчезают

8433 Вся почва в радиусе 50 ярдов засеяна агрессивными овощами

8434 Вся почва в радиусе 50 ярдов становится невидимой

8435 Все заклинания, произнесенные в последних 1d4 раундах, ретроактивно отрицаются

8436 Все заклинания, произнесенные в последних 1d4 раундах, повторяются в 1d4 раундах

8437 Все заклинания, произнесенные в следующих 2d6 раундах, фактически невидимы

8438 Все заклинания, произнесенные в следующих 2d6 раундах, произойдут 2d6 раундами позже

8439 Все заклинания, произносимые в этой области, сопровождаются трубными фанфарами

8440 Все заклинания, произнесенные в этой области, откладываются на 2d10 раундов

8441 Все призванные существа в радиусе 10 миль будут освобождены

8442 Все призванные существа в радиусе 10 миль исчезают через 1d4 раунда

8443 Все мечи в пределах одной мили безнадежно затупляются на 1d4 дня

8444 Все мечи в радиусе одной мили превращаются в клюшки для гольфа до завтрашнего рассвета

8445 Все зубы в радиусе 50 ярдов черны как уголь в течение 1d4 недель

8446 Все зубы в радиусе 50 ярдов становятся невидимыми на 1d12 месяцев

8447 Весь закаленный металл в радиусе 50 ярдов уменьшается в весе на 50%

8448 Весь закаленный металл в радиусе 50 ярдов мягкий как резина до рассвета

8449 Все большие пальцы в радиусе 50 ярдов невосприимчивы к полиморфной магии

8450 Все большие пальцы в радиусе 50 ярдов исчезают на 1d4 часа

8451 Вся прозрачная материя в пределах одной мили хрупка как стекло

8452 Вся прозрачная материя в пределах одной мили становится невидимой

8453 Все деревья в радиусе 10 миль сбрасывают листья до следующей весны

8454 Все деревья в радиусе 50 ярдов покрыты льдом

8455 Все деревья в радиусе 50 ярдов непроницаемы для пил и топоров

8456 Все деревья в радиусе 50 ярдов несут арбузы в течение 1d4 месяцев

8457 Все деревья в радиусе 50 ярдов становятся странствующими

8458 Все деревья в радиусе 50 ярдов становятся всеядными

8459 Все деревья в радиусе 50 ярдов распевают погребальные песни на каждом закате солнца

8460 Все деревья в радиусе 50 ярдов обретают подобие разума

8461 Все деревья в радиусе 50 ярдов становятся навсегда невидимыми

8462 Все деревья в радиусе одной мили исчезают

8463 Все деревья в радиусе одной мили срублены и сложены в виде дров

8464 Все деревья в радиусе одной мили полые

8465 Все деревья в радиусе одной мили рассыпаются в пыль через 1d4 дня

8466 Все деревья в радиусе одной мили удваиваются в высоту

8467 Все деревья в радиусе одной мили истекают кровью

8468 Все деревья в радиусе одной мили выкорчевываются и перемещаются на 10 миль к северу

8469 Все тролли в радиусе 10 миль придерживаются более доброй и мягкой философии

8470 Все тролли в радиусе 10 миль теряют способность к регенерации

8471 Все неживые скелеты в радиусе 10 миль превращаются в дерево

8472 Вся нежить в радиусе 1d100 миль исчезает до завтрашнего заката

8473 Вся нежить в радиусе 50 ярдов восстанавливает все ХП

8474 Вся нежить в радиусе 50 ярдов телепортируется на 1d4 мили

8475 Вся нежить в радиусе 50 ярдов атакует одного случайного субъекта поблизости

8476 Вся нежить в пределах одной мили может выдыхать облака тумана по своему желанию

8477 Вся нежить в радиусе одной мили возгорается и горит до завтрашнего заката

8478 Вся нежить в радиусе одной мили нуждается в воздухе так же, как и живые существа

8479 Вся нежить в радиусе одной мили думает, что они все еще живы

8480 Вся растительная материя в радиусе 50 ярдов, живая или мертвая, растворяется

8481 Вся растительность в радиусе 10 миль в 10 раз питательнее в течение 1d4 недель

8482 Вся растительность в радиусе 10 миль невероятно токсична в течение 1d4 дней

8483 Вся растительность в радиусе 10 миль имеет вкус навоза при приготовлении

8484 Вся растительность в радиусе 50 ярдов становится невероятно пышной

8485 Вся растительность в радиусе 50 ярдов погибает в течение 1d4 раундов

8486 Вся растительность в радиусе 50 ярдов растет в 100 раз быстрее в течение 2d4 дней

8487 Вся растительность в радиусе 50 ярдов замерзла намертво

8488 Вся растительность в радиусе 50 ярдов становится костянисто-Белой на 1d4 дня

8489 Все видимые тропы или следы в радиусе 10 миль полностью исчезают

8490 Все голоса в радиусе 50 ярдов, кажется, исходят от одного и того же человека

8491 Все голоса в радиусе 50 ярдов звучат одинаково

8492 Вся вода в радиусе 10 миль охлаждается до температуры чуть выше нуля

8493 Вся вода в радиусе 50 ярдов становится невидимой

8494 Вся вода в радиусе 50 ярдов становится густой, как желатин

8495 Вся вода в радиусе 50 ярдов нисколько не утоляет жажду

8496 Вся вода в радиусе 50 ярдов удваивается в объеме в 1d6 раз

8497 Вся вода в радиусе 50 ярдов сохраняет свою температуру в течение одного года

8498 Вся вода в радиусе 50 ярдов выглядит грязной, но она свежая и сладкая

8499 Вся вода в радиусе 50 ярдов остается жидкой по крайней мере в течение 1d4 месяцев

8500 Вся вода в радиусе 50 ярдов сильно пахнет и имеет рыбный вкус

8501 Вся вода в радиусе 50 ярдов поворачивается в течение следующих 1d4 раундов

8502 Вся вода в радиусе 50 ярдов превращается в стекло

8503 Вся вода в радиусе 50 ярдов превращается в молоко

8504 Вся вода в пределах одной мили исчезает

8505 Все оружие и броня в радиусе 50 ярдов выглядят в 3 раза тяжелее обычного

8506 Все оружие поблизости привязано к этой области и обязательно вернется в нее

8507 Все оружие в радиусе 50 ярдов выглядит сделанным из кости

8508 Все оружие в радиусе 50 ярдов приобретает +1 к поражению до завтрашнего рассвета

8509 Все оружие в радиусе 50 ярдов имеет +10 к попаданию на 1d4 раунда

8510 Все оружие в радиусе 50 ярдов имеет +2 к поражению в течение 2d12 часов

8511 Все оружие в радиусе 50 ярдов + 2 к поражению призванных существ

8512 Все оружие в радиусе 50 ярдов имеет +2 к попаданию до следующего попадания

8513 Все оружие в радиусе 50 ярдов имеет +5 к попаданию, но -5 к урону

8514 Все оружие в радиусе 50 ярдов -4, к попаданию по кому-либо, находящемуся в данный момент поблизости

8515 Все оружие в радиусе 50 ярдов покрыто липкой глиной

8516 Все оружие в радиусе 50 ярдов очищается, полируется и стерилизуется

8517 Все оружие в радиусе 50 ярдов съедобно

8518 На всех оружиях в радиусе 50 ярдов выгравированы имена их владельцев

8519 Все оружие в радиусе 50 ярдов невосприимчиво к магии изменения

8520 Все оружие в радиусе 50 ярдов неуязвимо для кислоты

8521 Все оружие в радиусе 50 ярдов помечено демоническими знаками

8522 Все оружие в радиусе 50 ярдов свалено в целевую точку

8523 Все оружие в радиусе 50 ярдов отталкивается от целевой точки

8524 Все оружие в радиусе 50 ярдов запечатаны воском

8525 Все оружие в радиусе 50 ярдов застревает в ножнах

8526 Все оружие в радиусе 50 ярдов ужасно громоздкое в течение 4d6 раундов

8527 Все оружие в радиусе 50 ярдов является собственностью какого-то далекого короля

8528 Все оружие в радиусе 50 ярдов привлекает мух и комаров в течение одной недели

8529 Все оружие в радиусе 50 ярдов источает ароматный дым в течение 1d6 часов

8530 Все оружие в радиусе 50 ярдов светится красным, как будто оно очень горячее

8531 Все оружие в радиусе 50 ярдов гудит в присутствии пролитой крови

8532 Все оружие в радиусе 50 ярдов должно совершить спас-бросок иначе оно будет согнуто, как штопор

8533 Все оружие в радиусе 50 ярдов сильно парится при соприкосновении с водой

8534 Все оружие в радиусе 50 ярдов было выковано кузнецом-нежитью

8535 Все оружие в радиусе одной мили исчезает до завтрашнего рассвета

8536 Все колесные транспортные средства в радиусе одной мили вспыхнули пламенем

8537 Все колесные транспортные средства в пределах одной мили погружаются на 1d4 фута в грязь

8538 Все колеса в пределах одной мили хромированы

8539 Все колеса в пределах одной мили становятся идеально квадратными

8540 Все, кто видел это произношения заклинания, с вероятностью 10% сойдут с ума

8541 Все, кто видел это произношение заклинания исцеляются на 1d4 ХП

8542 Все, кто видел это произношение заклинания пропитаны холодной подливкой

8543 Все, кто видел это произношение заклинания поражены немотой до самого заката

8544 Все, кто видел это произношение заклинания, поражены полной глухотой на 1d12 часов

8545 Все, кто видел это произношение заклинания, отбрасываются на 1d4 дня в будущее

8546 Все, кто видел это произношение заклинания, не могут спать в течение 2d10 дней

8547 Все, кто видел это произношение заклинания, презирают магию до завтрашнего рассвета

8548 Все, кто видел это произношение заклинания, хихикают, как сумасшедшие, в течение 3d4 раундов

8549 Все, кто видел это произношение заклинания, слышат жуткий стон в течение 1d4 дней

8550 Все, кто видел это произношение заклинания, воют на Луну в течение следующих 1d8 ночей

8551 Все, кто видел это произношение заклинания, теряют 1d20 очков мудрости до заката солнца

8552 Все, кто видел это произношение заклинания, теряют 1d4 ХП

8553 Все, кто видел это произношение заклинания, пристально смотрят в целевую точку до самого рассвета

8554 Все, кто видел это произношение заклинания, думают, что ее цель была убита

8555 Все, кто видел это произношение заклинания, отправляются в паломничество в отдаленный город

8556 Все в пределах 10 футов завернуты как мумии

8557 Все в пределах 10 футов чувствуют себя так, словно только что пробежали марафон

8558 Все в пределах 10 футов должны совершить спас-бросок иначе будут телепортированы на 1d100 миль

8559 Все в пределах 10 футов теряют 1d100 ХП

8560 Все в пределах 10 миль убеждены, что апокалипсис близок

8561 Все в пределах 10 миль идентифицируют целевую точку как святое место

8562 Все в пределах 10 миль стремятся поклониться кому-то рядом с целевой точкой

8563 Все в пределах 10 ярдов избавляются от всех драгоценных камней и драгоценностей

8564 Все в пределах 10 ярдов находят алмаз стоимостью 1000 золотых монет

8565 Все в пределах 50 миль понимают, что воровской жаргон — это фикция

8566 Все в пределах 50 миль восстают против короля

8567 Все в пределах 50 ярдов приобретают характерный акцент

8568 Все в пределах 50 ярдов принимают новые имена и отвечают только на них

8569 Все в пределах 50 ярдов стареют на 1d12 месяцев

8570 Все в пределах 50 ярдов и в доспехах парализуются на 2d6 раундов

8571 Все в пределах 50 ярдов выглядят размытыми друг для друга в течение 1d12 часов

8572 Все в пределах 50 ярдов выглядят на 1d100 лет старше

8573 Все в пределах 50 ярдов выглядят покрытыми гноящимися язвами

8574 Все в пределах 50 ярдов выглядят неопишимо уродливыми друг для друга

8575 Все в пределах 50 ярдов, похоже, имеют прогрессирующую проказу

8576 Все в пределах 50 ярдов, видимо, заражены бубонной чумой

8577 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 5% будут вывернуты наизнанку

8578 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 5% станут амфибиями

8579 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 5% умрут завтра на рассвете

8580 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 5% замерзнут намертво

8581 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 5% унаследуют небольшую крепость

8582 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 5% страдают полной амнезией

8583 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 10% будут старше на 1d100 лет

8584 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 10% будут близкородственными

8585 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 10% будут поражены лысиной навсегда

8586 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 10% проснутся завтра как нежить

8587 Все в пределах 50 ярдов приобретают -2 для попадания на 2d10 раундов

8588 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 20% потеряют сознание

8589 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 20% будут парализованы на 1d4 часа

8590 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 20% потеряют все, кроме одного ХП

8591 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 25% будут покрыты шоколадом

8592 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 30% исчезнут на 1d6 раундов

8593 Все в пределах 50 ярдов с вероятностью 40% вернут себе полные ХП

8594 Все в пределах 50 ярдов окрашены в своеобразный серо-голубой оттенок

8595 Все в пределах 50 ярдов имеют КД 0 (без модификаторов) в течение 2d6 часов

8596 Все в пределах 50 ярдов арестованы за подстрекательство к мятежу и государственную измену

8597 Все в пределах 50 ярдов рискуют разбудить мстительного бога

8598 Все в пределах 50 ярдов подвергаются нападению бесчисленных сорок

8599 Все в пределах 50 ярдов подвергаются нападению саранчи

8600 Все в пределах 50 ярдов окаймлены лентой как охраняемая дикая природа

8601 Все в пределах 50 ярдов обвиняются в какой-то недавней катастрофе

8602 Все в пределах 50 ярдов слепы пока имеются все ХП

8603 Все находящиеся в радиусе 50 ярдов заклеены еретиками и приговорены к смерти

8604 Все в пределах 50 ярдов заклеены клеймом какого-то случайного Бога

8605 Все в пределах 50 ярдов несут дополнительные 5d10 золотых монет

8606 Все в пределах 50 ярдов несут идентичный железный медальон

8607 Все в пределах 50 ярдов несут богато украшенные церемониальные кинжалы

8608 Все в пределах 50 ярдов несут небольшие диски из резного камня

8609 Все в пределах 50 ярдов находятся в напряженном божественном задании

8610 Все, находящиеся в радиусе 50 ярдов, считаются рабами ближайшего тирана

8611 Все находящиеся в радиусе 50 ярдов считаются изгоями

8612 Все в пределах 50 ярдов покрыты креозотом

8613 Все в пределах 50 ярдов покрыты сахарной пудрой как пончики

8614 Все в пределах 50 ярдов покрыты медом и перьями

8615 Все в пределах 50 ярдов разоружены/обезручены

8616 Все в пределах 50 ярдов были признаны клонами

8617 Все в пределах 50 ярдов облиты патокой

8618 Все в пределах 50 ярдов призываются на военную службу

8619 Все в пределах 50 ярдов окутано жесткими волокнистыми нитями

8620 Все в пределах 50 ярдов окутано резкими цветочными гирляндами

8621 Все в пределах 50 ярдов залито холодной мыльной водой

8622 Все в пределах 50 метров залито оливковым маслом

8623 Все в пределах 50 метров одеты и раскрашены как клоуны

8624 Все в пределах 50 метров одеты в Черное и имеют черные как смоль волосы

8625 Все в пределах 50 метров одеты в высококачественный мех

8626 Все в пределах 50 метров одеты в иллюзорную парадную одежду

8627 Все в пределах 50 ярдов одеты в иллюзорную полные латные доспехи

8628 Все в пределах 50 ярдов одеты в дико неподходящие наряды

8629 Все в пределах 50 ярдов одеты как пираты

8630 Все в пределах 50 ярдов находятся в ярости за пределами мысли или здравого смысла

8631 Все в пределах 50 ярдов чрезвычайно вспыльчивы в течение 1d12 часов

8632 Все в пределах 50 ярдов грязные, как будто они никогда не мылись

8633 Все в пределах 50 ярдов покрыто желтым льдом

8634 Все в пределах 50 ярдов удерживаются в течение 6d10 раундов

8635 Все в пределах 50 ярдов держат крошечные каменные резные изображения самих себя

8636 Все в пределах 50 ярдов невосприимчивы ко всей магии в течение 1d6 раундов

8637 Все в пределах 50 ярдов невосприимчивы к болезням в течение 1d6 месяцев

8638 Все в пределах 50 ярдов невосприимчивы к снарядному обстрелу в течение 2d6 раундов

8639 Все в пределах 50 ярдов невосприимчивы к яду в течение 1d4 дней

8640 Все в пределах 50 ярдов невосприимчивы к полиморфной магии в течение одного года

8641 Все в пределах 50 ярдов невосприимчивы к здравому смыслу в течение 1d4 дней

8642 Все в пределах 50 ярдов замешаны в огромном королевском скандале

8643 Все в пределах 50 ярдов индивидуально окутаны туманом

8644 Все в пределах 50 ярдов невидимы в течение 1d4 раундов

8645 Все в пределах 50 метров невидимы для одного субъекта, находящегося поблизости

8646 Все в пределах 50 ярдов невидимы для всех остальных в радиусе 50 ярдов

8647 Все в пределах 50 метров невидимы для птиц

8648 Все в пределах 50 ярдов невидимы для рептилий в течение 1d6 часов

8649 Все в пределах 50 ярдов невидимы, когда их видят снизу

8650 Все в пределах 50 ярдов вовлечены в дипломатический кошмар

8651 Все в пределах 50 ярдов неуязвимы для дерева на 1d10 раундов

8652 Все в пределах 50 ярдов обильно опрысканы чернилами осьминога

8653 Все в пределах 50 метров теперь стоят в ближайшем здании

8654 Все в пределах 50 ярдов теперь носят тапки

8655 Все в пределах 50 ярдов предлагается к продаже на открытом рынке

8656 Все в пределах 50 ярдов испытывают непреодолимую жажду

8657 Все в пределах 50 ярдов окрашены ватой

8658 Все в пределах 50 ярдов парализованы нерешительностью на 1d4 раунда

8659 Все, в радиусе 50 ярдов, помилованы за любые нераскрытые преступления

8660 Все, в радиусе 50 ярдов, навсегда заклеены как беглые рабы

8661 Все в пределах 50 ярдов глубоко пьяны на 1d10 раундов

8662 Все в пределах 50 ярдов отталкиваются на 1d10 ярдов от целевой точки

8663 Все в пределах 50 ярдов зверски голодны

8664 Все в пределах 50 ярдов восстанавливаются до всех ХП

8665 Все в пределах 50 ярдов по слухам являются нежитью

8666 Все в пределах 50 ярдов, по слухам, принадлежат к какому-то причудливому культу

8667 Все в пределах 50 ярдов осыпаны личинками

8668 Все в пределах 50 ярдов вымазаны дурно пахнущим желатином

8669 Все в пределах 50 ярдов опрысканы мускусом скунса

8670 Все в пределах 50 ярдов стоят на трехфутовых чугунных дисках

8671 Все в пределах 50 ярдов стерильны на протяжении 2d12 месяцев

8672 Все в пределах 50 ярдов поражены безмолвием на 1d6 раундов

8673 Все в пределах 50 ярдов сильно зависимы от какого-то яда

8674 Все в пределах 50 ярдов внезапно выстраиваются в большой круг

8675 Все в пределах 50 ярдов внезапно оказываются босиком

8676 Все в пределах 50 ярдов внезапно становятся чрезвычайно пьяными

8677 Все в пределах 50 метров внезапно усаживаются в позу лотоса

8678 Все в пределах 50 ярдов испытывают искушение заняться каннибализмом

8679 Все в пределах 50 ярдов тщательно очищены

8680 Все в пределах 50 ярдов отбрасываются на 1d4 дня в будущее

8681 Все в пределах 50 ярдов не могут дышать в течение 1d20 раундов

8682 Все в пределах 50 ярдов не могут передвигать ноги в течение 2d10 раундов

8683 Все в пределах 50 ярдов не могут спать в течение 2d20 дней

8684 Все в пределах 50 ярдов не могут использовать магию в течение 1d8 часов

8685 Все, в радиусе 50 ярдов, не могут пользоваться оружием, находясь в доспехах

8686 Все в пределах 50 ярдов не могут пользоваться деревянным оружием до рассвета

8687 Все в пределах 50 ярдов одеты в вуали пчеловодов

8688 Все в пределах 50 ярдов носят страусовые перья в волосах

8689 Все в пределах 50 метров носят деревянные башмаки

8690 Все в пределах 50 ярдов безнадежно теряются в течение 1d4 часов

8691 Все в пределах 50 ярдов верят, что они спят

8692 Все в пределах 50 ярдов прекрасно видят в обычной темноте

8693 Все в пределах 50 ярдов жаждут имущества одного субъекта поблизости

8694 Все в пределах 50 ярдов трещат озоном в течение 6d6 раундов

8695 Все в пределах 50 ярдов похотливо танцуют в течение 1d6 раундов

8696 Все в пределах 50 ярдов развивают острый страх перед древесиной

8697 Все в пределах 50 ярдов умирают в огромном взрыве, но воскресают на рассвете

8698 Все в пределах 50 ярдов разоружаются и бегут к ближайшей реке

8699 Все в пределах 50 ярдов разоружаются так быстро, как только могут

8700 Все в радиусе 50 ярдов обмениваются местами с кем-нибудь еще поблизости

8701 Все в пределах 50 ярдов выдыхают пар, как будто воздух очень холодный

8702 Все в пределах 50 ярдов ощущают дико различающуюся температуру окружающей среды

8703 Все в пределах 50 ярдов чувствуют насекомых ползающих по их коже

8704 Все в пределах 50 ярдов чувствуют сильный голод при виде крови

8705 Все в пределах 50 ярдов чувствуют непреодолимый страх в течение 2d6 раундов

8706 Все в пределах 50 ярдов ощущают рассеянное, но всепоглощающее отвращение

8707 Все в пределах 50 ярдов находят непристойные татуировки на своих телах

8708 Все в пределах 50 ярдов обнаруживают, что их одежда порвана и окровавлена

8709 Все в пределах 50 ярдов забывают все имена

8710 Все в пределах 50 ярдов забывают, как пользоваться оружием или магией до рассвета

8711 Все в пределах 50 ярдов получают 1d1000 очков опыта

8712 Все в пределах 50 ярдов вырастают на 1d4 дюйма

8713 Все в пределах 50 ярдов имеют копию таинственного латунного ключа

8714 Все в пределах 50 ярдов имеют знак, идентифицирующий их как изгоев

8715 Все в пределах 50 ярдов имеют дополнительную функционирующую почку

8716 Все в пределах 50 ярдов имеют мутное зрение в течение 2d6 раундов

8717 Все в пределах 50 ярдов имеют противоречивые воспоминания о прошедшем дне

8718 Все в пределах 50 ярдов имеют пять фунтов масла в карманах

8719 Все в пределах 50 ярдов пробыли без сна 3d4 дня

8720 Все в пределах 50 ярдов имеют ужасающие видения будущей трагедии

8721 Все в пределах 50 ярдов только что пробежали 1d10 миль

8722 Все в пределах 50 ярдов имеют один и тот же голос

8723 Все в пределах 50 ярдов смеются как сумасшедшие в течение 4d6 раундов

8724 Все в пределах 50 ярдов левитируют на высоте 1d6 футов в течение 2d6 раундов

8725 Все в пределах 50 ярдов выглядят и пахнут так, как будто они побывали в огне

8726 Все в пределах 50 ярдов выглядят как трупы, если смотреть сзади

8727 Все в пределах 50 ярдов теряют 1 ХП за раунд проведенный в этой области

8728 Все в пределах 50 ярдов теряют 1d6 уровней до завтрашнего заката

8729 Все в пределах 50 ярдов теряют 1d8 ХП, но получают 1d10 ХП

8730 Все в пределах 50 ярдов атакуют ближайший замок

8731 Все в пределах 50 ярдов двигаются так, как будто они находятся под водой

8732 Все в пределах 50 ярдов должны впасть в спячку этой зимой

8733 Все в пределах 50 ярдов должны находиться в этом районе до завтрашнего рассвета

8734 Все в пределах 50 ярдов должны находиться в пределах 10 ярдов друг от друга

8735 Все в пределах 50 ярдов должны повторять все, что они говорят, в течение 1d10 дней

8736 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок каждое утро или постареют на 1d4 года

8737 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе будут атакованы крысами и мышами

8738 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-броски иначе их заклеят, как скот

8739 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе они будут обожжены на 1d10 ХП

8740 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе замедлятся

8741 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе они будут пропитаны ледяным рассолом

8742 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-броски иначе будут поражены немотой на 1d4 месяца

8743 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе будут телепортированы на 2d10 миль

8744 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе будут заброшены в ближайшие деревья

8745 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе они будут туго связаны проволокой

8746 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе почувствуют себя на 1d100° холоднее

8747 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе почувствуют себя на 1d100° горячее

8748 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе в панике убегут на 2d10 раундов

8749 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе погрузятся на 4d12 дюймов в землю

8750 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе будут страдать от слепящей боли до рассвета

8751 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе будут страдать от обморожения 1d10 пальцев

8752 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе их одежды вспыхнут пламенем

8753 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе их волосы возгорятся

8754 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе их кисти уменьшаться на 50%

8755 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок иначе они будут обязаны перебросить свои характеристики

8756 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок против смерти иначе будут острижены на лысо

8757 Все в пределах 50 ярдов должны совершить спас-бросок, иначе их раны никогда не заживут

8758 Все в пределах 50 ярдов теперь имеют яркосиние волосы

8759 Все в пределах 50 ярдов пропагандируют нелепую политику "только воздержание"

8760 Все в пределах 50 ярдов быстро пожирают любую еду, которую они несут

8761 Все в пределах 50 ярдов бегут на максимальной скорости к целевой точке

8762 Все в пределах 50 ярдов видят иллюзорных животных порхающих по окрестностям

8763 Все в пределах 50 ярдов уменьшаются на 1d4 дюйма

8764 Все в пределах 50 ярдов пахнут падалью до завтрашнего заката

8765 Все в пределах 50 ярдов сильно пахнут алкоголем

8766 Все в пределах 50 ярдов сильно пахнут серой до восхода солнца

8767 Все в пределах 50 ярдов сильно пахнут навозом в течение 1d4 дней

8768 Все в пределах 50 ярдов внезапно имеют идеально ухоженные волосы

8769 Все в пределах 50 ярдов говорят как гангстеры из фильмов 1930-х годов

8770 Все в пределах 50 ярдов думают, что божество находится среди них

8771 Все в пределах 50 ярдов думают, что все остальные поблизости лгут

8772 Все в пределах 50 ярдов думают, что все остальные поблизости горят

8773 Все в пределах 50 ярдов думают, что огонь съедобен

8774 Все в пределах 50 ярдов думают, что на них нападают зомби

8775 Все в пределах 50 ярдов думают, что они находятся в параллельной вселенной

8776 Все в пределах 50 ярдов думают, что они стоят по колено в снегу

8777 Все в пределах 50 ярдов думают, что они получили серьезные травмы

8778 Все в пределах 50 ярдов думают, что они умрут если не будут стоять на ногах

8779 Все в пределах 50 ярдов думают, что они уменьшились на 90%

8780 Все в пределах 50 ярдов бросают свое оружие так далеко, как только могут

8781 Все в пределах 50 ярдов исчезают на 3d10 раундов

8782 Все в пределах 50 ярдов истерически рыдают, но могут действовать нормально

8783 Все травмированные в пределах 50 ярдов сильно пахнут перчаточной мятой

8784 Все в пределах 50 ярдов кто сейчас не истекает кровью падают без сознания

8785 Все в пределах 50 ярдов кто сейчас истекает кровью падают без сознания

8786 Все в пределах 50 ярдов кто дышит воздухом задыхаются в течение 2d10 раундов

8787 Все в пределах 50 ярдов будут полностью исцелены по окончании 3d8 раундов

8788 Все в пределах 50 ярдов станут нежитью, когда они умрут

8789 Все в пределах 50 ярдов умрут, если хоть один из них умрет до рассвета

8790 Все в пределах 50 ярдов становятся свидетелями чудесного проявления божества

8791 Вся древесина в пределах одной мили огнеупорна в течение 1d4 недель

8792 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов впитывает воду как губка

8793 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов начинает быстро разрушаться

8794 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов пылает иллюзорным пламенем

8795 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов звенит как бронзовые колокольчики

8796 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов громко гудит в лунном свете

8797 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов увеличивается в размере на 1d100%

8798 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов блестит как зеркало

8799 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов ненадолго становится податливым как мягкая глина

8800 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов прозрачен как стекло

8801 На всех обработанных камнях в пределах 50 ярдов выгравированы богохульные руны

8802 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов теперь на 3d100° холоднее

8803 Весь обработанный камень в пределе 50 ярдов растворим в воде

8804 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов сочится кровью в течение 1d4 часов

8805 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов возвращается в свое первоначальное состояние

8806 Весь обработанный камень в пределах 50 ярдов превращается в лед

8807 Весь написанный текст в пределах 50 ярдов выглядит отражённым в солнечном свете

8808 Весь написанный текст в пределах 50 ярдов можно прочитать только при лунном свете

8809 Весь написанный текст в пределах 50 ярдов громко гудит во время чтения

8810 Весь написанный текст в пределах 50 ярдов отражён

8811 Весь написанный текст в пределах 50 ярдов уменьшается на 50%

8812 Древняя битва бесконечно воспроизводится на этом месте призраками

8813 Вид животных, естественный для этой местности, приобретает чувство разума

8814 Вид животных, естественный для этой местности, на самом деле контролирует трон

8815 Вид животных, естественный для этой местности, теперь невосприимчив к магии

8816 Вид животных, естественный для этой местности, быстро вымирает

8817 Надменный, невнятный болтун достигает большой политической власти

8818 Астероид диаметром 1d20 миль поражает планету неподалеку от этого места

8819 Огромный черный диск парит над этой областью в течение 1d4 часов

8820 Неподалеку обнаружен огромный тайник с секретными документами

8821 Неподалеку находится огромный тайник с батареями типа D

8822 Неподалеку появляется огромный замок, целиком состоящий из льда

8823 Огромная рыболовная сеть располагается в пределах 100 ярдов

8824 Из земли вырывается огромная каменная голова

8825 В целевой точке появляется огромный дуб

8826 В целевой точке появляется огромный замок из песка

8827 Огромный объем едкого дыма извергается из целевой точки

8828 Точная копия луны появляется в 180° от оригинала

8829 Экспериментальная кузница в ближайшем городе достигает критической массы

8830 Поблизости появляется невероятно опасный и мощный артефакт

8831 Невероятно опасный токсин попадает в близлежащую реку

8832 Невероятно грязная сущность призывается в целевую точку

8833 В целевой точке появляется слиток металлического водорода

8834 В целевой точке появляется слиток нейтрона

8835 В целевой точке появляется слиток какого-то невозможного металла

8836 Опьяняюще восхитительный аромат исходит из целевой точки

8837 Замысловатый лабиринт из панелей льда прорастает в 100 ярдовом радиусе

8838 Замысловатый лабиринт высоких живых изгородей прорастает в 100 ярдовом радиусе

8839 Замысловатая скульптура из выдувного стекла появляется в целевой точке

8840 Невидимый, свистящий осьминог скользит по этой местности

8841 Из целевой точки исходит всепоглощающее зловоние

8842 В ближайшем городе вспыхивает необычайно опасная форма чумы

8843 Муравьи, кажется, роятся на всех лезвиях в пределах 50 ярдов

8844 Любые активные чародейства и чары поблизости отрицаются до рассвета

8845 Любые алкогольные напитки в пределах 50 ярдов теперь в 10 раз сильнее

8846 Любые алкогольные напитки в пределах 50 ярдов становятся мощно токсичными

8847 Любые алкогольные напитки в пределах 50 ярдов яростно горят

8848 Любые алкогольные напитки в пределах 50 ярдов вызывают временное помешательство

8849 Любые алкогольные напитки в пределах 50 ярдов превращаются в ртуть

8850 Любые артефакты в пределах 50 миль становятся нефункциональными на 2d6 дней

8851 Любые благотворные чары, действующие сейчас поблизости, рассеиваются

8852 Любые лезвия в настоящее время находящиеся в ножнах поблизости заставляют свои ножны гореть

8853 Любая кровь, пролитая в этой области, воспламеняется при соприкосновении с водой

8854 Любая кровь, пролитая в этой области, обесцвечивает землю

8855 Любые заряжаемые магические предметы поблизости полностью заряжаются

8856 Любые заряжаемые магические предметы поблизости срабатывают на их владельцев

8857 Любые заряжаемые магические предметы поблизости не могут быть использованы до завтрашнего дня

8858 Любые заряжаемые магические предметы поблизости теряют 1d10 зарядов

8859 Любая обнаженная скала поблизости отполирована так же гладко, как стекло

8860 Любой огненный шар, брошенный поблизости, с вероятностью 1% выжжет в пределах одну милю

8861 Любые огни, которые сейчас горят в пределах 10 миль, потушены

8862 Любые огни, которые сейчас горят в пределах 10 миль, источают галлюциногенный дым

8863 Любые огни, которые сейчас горят в пределах 10 миль, не дают тепла

8864 Любые огни, которые сейчас горят в пределах 10 миль, не дают света

8865 Любые огни, которые сейчас горят в пределах 10 миль, превращаются в лужи воды

8866 Любые огни, сейчас горящие в пределах 50 ярдов, увеличиваются вчетверо

8867 Любые огни, горящие сейчас в пределах десяти миль, привлекают нежить, как мотыльков

8868 Любая еда, сейчас находящаяся в этом районе, имеет сильный привкус крови

8869 Любая еда, сейчас находящаяся в пределах 50 ярдов, вызывает вакханалию, когда ее едят

8870 Любая еда, сейчас находящаяся в пределах 50 ярдов, вызывает сонливость, когда ее едят

8871 Любая еда, сейчас находящаяся в радиусе 50 ярдов, вызывает безумие, когда ее едят

8872 Любая еда, сейчас находящаяся в пределах 50 ярдов, превращается в железо

8873 Любая еда, сейчас находящаяся в пределах 50 ярдов, превратится в свинец при употреблении

8874 Любое золото поблизости невидимо в солнечном свете

8875 Любое золото в пределах 50 ярдов разжижается

8876 Любой лед или снег в пределах 10 миль не может растаять в течение 1d12 месяцев

8877 Любой лед или снег в пределах 10 миль ощущается болезненно горячим на ощупь

8878 Любые магические защиты, которые сейчас находятся поблизости, аннулируются

8879 Любые магические печати или замки в пределах одной мили аннулируются

8880 Любые магические печати или замки в пределах одной мили навсегда запечатаны

8881 Любые магические печати или замки в пределах одной мили сияют как солнце

8882 Любые магические символы, глифы или печати в пределах 50 ярдов аннулируются

8883 Все магические ловушки в пределах одной мили срабатывают

8884 Любое мясо, съеденное поблизости за последние 24 часа, было человеческой плотью

8885 Все близлежащие скальные выступы воспламенились

8886 Любая находящаяся поблизости вода в сосуде становится газированной

8887 Любая находящаяся поблизости вода в сосуде сильно хлорируется

8888 Любое неживое дерево в пределах одной мили становится прозрачным, как стекло

8889 Любые открытые раны в этой области заживают шрамами в форме рун

8890 Любые открытые раны в этой области заживают уродливыми багровыми шрамами

8891 Любые нерешенные противоречия сюжета кампании таким образом устраняются

8892 Любые вьючные животные в пределах одной мили мчатся прочь на максимальной скорости

8893 Любой жрец поблизости с вероятностью 10% будет думать, что он свой бог

8894 Любые заклинания дальнего действия, произнесенные поблизости, откладываются на 3d10 раундов

8895 Любые заклинания дальнего действия, произносимые поблизости, имеют нулевую дальность действия

8896 Любые заклинания нулевого диапазона, произнесенные поблизости, влияют на кого-нибудь другого вместо этого

8897 Любые заклинания нулевого диапазона, произнесенные поблизости, длятся только один раунд

8898 Любые футляры для свитков в пределах 50 ярдов запечатываются на 1d100 лет

8899 Все футляры для свитков в пределах 50 ярдов переваривают их содержимое

8900 Любые заклинания, действующие в настоящее время в пределах 100 ярдов, аннулируются

8901 Любая стоячая вода в пределах 50 ярдов бурлит неистово

8902 Любая стоячая вода в пределах 50 ярдов может быть использована в качестве гадательного бассейна

8903 Любая вода сейчас в пределах 50 ярдов не может быть заморожена

8904 Любое Желание перед этим предоставленное любому находящемуся в пределах 50 ярдов будет аннулировано

8905 Любая древесина сейчас в пределах 50 ярдов не дает тепла, если ее сжечь

8906 Любые деревянные конструкции в пределах одной мили превращаются в прочный камень

8907 Любой, кто носит священный символ поблизости, исцеляется на 1d4 ХП

8908 Любой, кто носит священный символ поблизости, теряет 1d10 ХП

8909 Всякий, кто носит одеяло поблизости, кишит тысячами мотыльков

8910 Любой, кто носит одеяло поблизости, отбрасывается на 1d100 ярдов

8911 Любой, кто носит одеяло поблизости, плотно закутан в него

8912 Любой, кто носит одеяло поблизости, не может спать в течение 3d10 дней

8913 Любой, кто носит еду поблизости, арестован за незаконную контрабанду

8914 Любой, кто носит еду поблизости, кишит бесчисленными осами

8915 Любой, кто сейчас истекает кровью поблизости, заражен чумой

8916 Любой, кто сейчас истекает кровью поблизости, завтра проснется в тюрьме

8917 Любой, кто в настоящее время пользуется оружием поблизости, поражен безмолвием

8918 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, не могут дышать в течение 2d10 раундов

8919 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, не могут снять ее в течение 1d10 дней

8920 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, боятся магии в течение 2d8 раундов

8921 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, подвергаются нападению магического волка

8922 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, невосприимчивы к магии для 1d4 раундов

8923 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, будут забросаны градом в течение 3d10 раундов

8924 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, отбрасываются на 1d10 ярдов

8925 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, теряют 1d4 ХП

8926 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, восстанавливает 1d6 ХП

8927 Все, кто в броне в пределах 10 ярдов, чихают несколько раз в течение 3d6 раундов

8928 Любой, кто покидает эту область, обнаруживает, что прошло 1d4 недели

8929 Любой находящийся поблизости и смотрящий в целевую точку исчезает до рассвета

8930 Любой, кто находится поблизости и смотрит на целевую точку, ослеплен до рассвета

8931 Все, кто находится поблизости и смотрит на целевую точку, отбрасываются назад на 6d10 футов

8932 Все, кто находится поблизости и смотрит на целевую точку, покрыты мхом

8933 Все, кто находится поблизости и смотрит на целевую точку, покрыты сажей

8934 Все, кто находится поблизости и смотрит в целевую точку, посыпаны мукой

8935 Любой, кто находится поблизости и смотрит на целевую точку, одержим магией

8936 Любой находящийся поблизости и стоящий лицом к целевой точке парализован до рассвета

8937 Любой, кто находится поблизости и смотрит на целевую точку, внезапно оказывается голым

8938 Любой находящийся поблизости и стоящий лицом к целевой точке теряет все волосы

8939 Любой находящийся поблизости и обращенный лицом к целевой точке бежит к ближайшей реке

8940 Любой находящийся поблизости и ростом менее пяти футов вырастает на 1d6 дюймов

8941 Любой находящийся поблизости и ростом менее пяти футов исчезает на 1d4 дня

8942 Любой, кто находится поблизости и выше пяти футов ростом, бежит на расстояние 1d10 миль

8943 Любой, кто находится поблизости и выше пяти футов ростом, уменьшается до этой высоты

8944 На любого находящегося поблизости и не носящего доспехов нападают огромные осы

8945 Любой, кто находится поблизости и не носит броню, теряет 1d4 ХП

8946 Любой, кто находится поблизости имея все ХП, оштрафован на 1d100 золотых монет

8947 Любой, кто находится поблизости имея все ХП, невосприимчив к ядовитому газу

8948 Любой, кто находится поблизости имея все ХП, уменьшается до 1d4 ХП

8949 Всех, кто находится поблизости с флагом или знаменем, поражает молния

8950 Любой находящийся поблизости с флагом или штандартом уменьшается на 25%

8951 Никто поблизости никогда не сможет телепортироваться в одежде

8952 Любой, кто находится поблизости, никогда не утонет босиком

8953 Любой находящийся поблизости субъект расово смешанной крови страдает агонией в течение 1d4 ходов

8954 Любой находящийся поблизости, кто ел в течение последних 1d4 часов, очень голоден

8955 Любой находящийся поблизости кто ел в течение последних 1d4 часов исчезает до рассвета

8956 Любой находящийся поблизости, кто попытается телепортироваться, окажется прямо здесь

8957 Любой, кто поблизости проливает кровь при лунном свете, поражен слепотой

8958 Все, кто поблизости пытается стать невидимым, вместо этого ярко светятся

8959 Любой находящийся поблизости кто попытается стать невидимым теряет 1d10 ХП

8960 Любой находящийся поблизости кто становится невидимым становится ярко оранжевым навсегда после этого

8961 Все, кто поблизости использовал магию в прошлом раунде падают без сознания

8962 Любой, кто использовал магию в прошлом раунде, пропитывается рассолом

8963 Любой находящийся поблизости босоногим должен совершить спас-бросок иначе он будет обут, как лошадь

8964 Любой, кто находится поблизости, босиком, должен совершить спас-бросок, иначе её стопы растворятся

8965 Любой находящийся поблизости, кто носит артефакт, одержим им

8966 Любой находящийся поблизости, кто несет открытое пламя, сильно обжигается

8967 Все, кто поблизости несут открытое пламя, лысеют.

8968 Любой, кто находится поблизости с открытым пламенем, боится огня

8969 Любой, кто поблизости несет открытое пламя, боится темноты

8970 У всех, кто поблизости носит веревку, на шее висит шрам.

8971 Любой, кто поблизости носит веревку, полностью запутался в ней

8972 Все, кто поблизости носит веревку, просыпаются завтра в этом месте

8973 Любой, кто поблизости будет убит зомби, станет зомби

8974 Любой, кто поблизости пользуется дальнобойным оружием, остро близорук

8975 Любой, кто находится поблизости с дальнобойным оружием, телепортируется на расстояние 1d6 миль

8976 Любой, кто находится поблизости с клинком, отличающимся от меча, не может найти его

8977 Любой, кто находится поблизости с клинком, отличным от меча, падает без сознания

8978 Любой, кто находится поблизости с топором, подвергается нападению со стороны ближайшего дерева

8979 Любой находящийся поблизости с топором отчаянно пытается повалить ближайшее дерево

8980 Любой находящийся поблизости с топором внезапно несет лютню или гитару

8981 Любой находящийся поблизости с топором абсолютно неуязвим в течение 1d6 раундов

8982 Любой находящийся поблизости с окровавленной одеждой почитается как пророк

8983 Любой, кто находится поблизости с окровавленной одеждой, пахнет как труп

8984 Всем находящимся поблизости лицам с официальным воинским званием приказано отправляться на фронт

8985 Любой находящийся поблизости субъект с официальным воинским званием лишается этого звания

8986 Любой субъект, находящийся поблизости с длинными волосами почти скальпирован

8987 Любой, кто находится поблизости с более чем 50 золотыми монетами, ужасно скуп

8988 Любой, кто находится поблизости с более чем 50 золотыми монетами, теряет все богатство

8989 Любой, кто сейчас стоит на голой земле поблизости, имеет +2, к попаданию до рассвета

8990 Любой, кто сейчас стоит на голой земле поблизости, теряет 1d10 ХП

8991 Любой, кто сейчас стоит на голой земле поблизости, восстанавливает 1d10 ХП

8992 Любой, кто сейчас стоит на голой земле поблизости, телепортируется на 10d100 ярдов

8993 Любой, кто сейчас держит меч в руках, поблизости, оказывается сбитым с ног.

8994 Любой сидящий на лошади в пределах 50 ярдов неуклюже падает с нее

8995 Любой сидящий на лошади в пределах 50 ярдов испытывает тягу к лошадиному мясу

8996 Любой убитый поблизости полностью разлагается через 1d4 раунда

8997 Любой убитый поблизости полностью окаменеет через 1d4 раунда

8998 Любой убитый поблизости источает горючий пар в течение 1d4 дней

8999 Любой убитый поблизости воскрешается с противоположным мировоззрением

9000 Любой убитый поблизости оказывается допельгангером

9001 Любой убитый поблизости выдает загадочное пророчество перед смертью

9002 Любой убитый поблизости мгновенно превращается в камень

9003 Любой убитый поблизости превращается в уголь через 1d4 раунда

9004 Любой, кто использует магию поблизости, ненадолго выглядит сделанным из дерева

9005 Любой, кто использует магию поблизости, издает резкий и неприятный запах

9006 Любой, кто использует магию поблизости, светится бледно-зеленым оттенком в течение 24 часов

9007 Любой, кто использует магию поблизости, очень привлекателен в 1d4 раундах

9008 Любой, кто держит меч в руках поблизости, очень восприимчив к яду

9009 Любой, кто пользуется мечом поблизости, теряет 1d4 пальца в течение 1d4 недель

9010 Любой в пределах 50 ярдов, кто имеет эльфийское происхождение, арестован

9011 Любой в пределах 50 ярдов, кто имеет эльфийское происхождение, ослеплен

9012 Любой, кто находится в пределах 50 ярдов с татуировкой, теряет 4d10 ХП

9013 Любой находящийся в радиусе 50 ярдов с татуировкой будет освежаван после смерти

9014 Тайная магия, произнесенная в радиусе 10 миль, возвещается ужасным визгом

9015 Тайная магия невозможна в пределах 10 миль в течение 1d4 часов

9016 Ослепляющий дым поднимается с земли, когда поблизости применяется магия

9017 Ослепляющий дым клубится вокруг этой области в течение 1d4 часов

9018 Кровь брызжет из целевой точки, как вода из шланга

9019 Небесные голоса резонирует в воздухе в течение 1d10 ходов

9020 Возгорание никогда не может произойти в пределах 10 ярдов от целевой точки

9021 Горение невозможно в пределах 10 миль в течение 3d8 часов

9022 Бесчисленные капли липкой черной смолы дождем падают на окрестности

9023 Бесчисленные заостренные колья торчат из земли в этой местности

9024 Бесчисленные слизняки и улитки усеивают землю

9025 Бесчисленное множество маленьких кусочков сыра дождем сыплются на территорию

9026 Бесчисленные крошечные фигурки деревянных уток дождем падают на территорию

9027 Дьявольские голоса исходят из целевой точки

9028 Прозрачные медузы дрейфуют в воздухе высоко над головой

9029 Проявления враждебных эмоций невозможны поблизости в течение 6d10 раундов

9030 Расстояния в этой области весьма трудно судить точно

9031 Магия гадания невозможна в течение 1d4 дней

9032 Магия гадания дико ненадежна в течение 1d4 дней

9033 Жуткие и зловещие шорохи исходят из воздуха в течение одной недели

9034 Громадные птицы бесшумно кружат над головой в течение 1d12 часов

9035 События, которые сейчас происходят поблизости, на самом деле происходили 500 лет назад

9036 События, происходящие сейчас поблизости, точно соответствуют пророчеству

9037 События, происходящие сейчас поблизости, дают начало новой религии

9038 Каждое живое существо в мире засыпает на 6d10 минут

9039 Каждое живое существо в мире слышит слова "Ахалай-Махалай"

9040 У каждого дерева в радиусе одной мили на коре вырезано жуткое лицо

9041 Каждое дерево в пределах одной мили имеет загадочные руны, вырезанные на его коре

9042 Каждое дерево в радиусе одной мили звонко гудит

9043 Все, кто находится поблизости, овладевают языком, известным только тем, кто живет в этом районе

9044 Все в пределах 10 ярдов прикованы друг к другу цепями

9045 Все в пределах 50 ярдов извергают большого волосатого паука

9046 Каждый в пределах 50 ярдов имеет 1d100 золотых монет в кармане

9047 Каждый в пределах 50 ярдов имеет 1d6 орчьих зубов в кармане

9048 Каждый, находящийся в пределах 50 ярдов, имеет 1% шанс стать богом

9049 Каждый в пределах 50 ярдов имеет 2% шанс взорваться

9050 Каждый в пределах 50 ярдов имеет большой снежок в кармане

9051 Каждый в пределах 50 ярдов имеет куриное яйцо в кармане

9052 Каждый в пределах 50 ярдов имеет зажженную свечу в кармане

9053 Каждый в пределах 50 ярдов имеет живую кобру в кармане

9054 Каждый в пределах 50 ярдов имеет живого лосося в кармане

9055 Каждый в пределах 50 ярдов держит во рту кусок кварца

9056 Каждый в пределах 50 ярдов имеет раскаленный уголь в кармане

9057 Каждый в пределах 50 ярдов имеет перстень с печаткой в кармане

9058 Каждый в пределах 50 ярдов имеет маленький алмаз в кармане

9059 Каждый в пределах 50 ярдов имеет железное кольцо вокруг запястья

9060 Каждый в пределах 50 ярдов имеет тонкий стеклянный шар в кармане

9061 Каждый в пределах 50 ярдов имеет чью-то отрубленную кисть в кармане

9062 Каждый, кто находится в пределах 50 ярдов, оштрафован на 1d100 золотых монет

9063 Каждый в пределах 50 ярдов держит деревянную чашу полную вина

9064 Каждый в пределах 50 ярдов держит рожок мороженого

9065 На всех, кто находится в пределах 50 ярдов, стоит королевская печать

9066 Все в пределах 50 ярдов стоят в маленьком ведерке

9067 Все, кто находится в пределах 50 ярдов, внезапно истошились

9068 Все в пределах 50 ярдов внезапно держат в руках глыбу сухого льда

9069 Все в пределах 50 ярдов внезапно держат ведро с кетой

9070 Все в пределах 50 ярдов внезапно держат курицу

9071 Все в пределах 50 ярдов неожиданно держат в руках воздушный шар с гелием

9072 Все в пределах 50 ярдов неожиданно держат в руках маленький череп

9073 Каждый в радиусе 50 ярдов внезапно получает слиток свинца

9074 Все, кто находится в пределах 50 ярдов, внезапно оказываются в помещении (или снаружи)

9075 Все, кто находится в пределах 50 ярдов, татуированы последовательным номером

9076 Все в пределах 50 ярдов обмениваются своим именем с кем-нибудь еще поблизости

9077 Все в пределах одной мили опознают кого-нибудь поблизости как божество

9078 Все в пределах одной мили охвачены глубокой апатией

9079 Все, что находится в одном футе от целевой точки, перестает существовать

9080 Все, что находится в пределах 5 футов, перестает существовать

9081 Все в пределах 5 футов излучает сильную магию в течение одного года

9082 Все в пределах 50 ярдов выглядит освещенным черным светом

9083 Все, что находится в пределах 50 ярдов, выглядит излучающим сильное зло

9084 Все, что находится в пределах 50 ярдов, навсегда лишено цвета

9085 Все, что находится в пределах 50 ярдов, сильно трясется в течение 3d10 раундов

9086 Были найдены доказательства массовой, систематической политики пыток

9087 Найдены свидетельства инопланетного вмешательства в историю этого мира

9088 Сельскохозяйственные угодья в пределах одной мили удивительно плодородны в течение 1d10+1 лет

9089 Сельскохозяйственные угодья в пределах одной мили бесплодны в течение 1d10+1 лет

9090 Быстросохнущий бетон покрывает площадь на глубину 6d6 дюймов

9091 Огонь изрыгается из целевой точки в течение 10d10 часов

9092 Огни в этом районе тянутся к целевой точке

9093 Пища, съеденная в пределах одной мили от этого места, не дает никакого питания

9094 Пища, съеденная в пределах одной мили, обеспечивает вдвое большее нормальное питание

9095 На 1d10 раундов, воздух в пределах 50 ярдов непрозрачен, как сталь

9096 На 1d10 раундов, все деревья в радиусе 50 ярдов являются водорастворимыми

9097 На 1d10 раундов, любые заклинания, произнесенные поблизости, превращают их заклинателей в желтый цвет

9098 Для 1d10 раундов вода очень токсична для всех в радиусе 50 ярдов

9099 В течение 1d4 дней огни, зажженные поблизости, достаточно горячи, чтобы расплавить сталь

9100 В течение 1d4 дней огни, зажженные поблизости, видны сквозь металл или камень

9101 В течение 1d4 дней огни, зажженные поблизости, недостаточно теплые, чтобы растопить лед

9102 В течение 1d6 месяцев все пламя в мире синее

9103 Для 2d4 раундов земля в пределах 50 ярдов изгибается, как резина

9104 Для 2d4 раундов земля в пределах 50 ярдов превращается в зыбучие пески

9105 В течение одного месяца Луна выглядит такой же яркой, как Солнце

9106 В течение одного месяца луна выглядит заполняющей половину ночного неба

9107 В течение одного месяца Солнце выглядит таким же ярким, как полная луна

9108 В течение одного месяца Солнце невидимо хотя оно все еще дает свет

9109 На один раунд любой находящийся поблизости жрец имеет 10% шанс призвать своего бога

9110 В течение одного хода область освещается только бесчисленными вспышками

9111 В течение одного хода область освещается только мерцающим светом свечей

9112 В течение одного года мигающие огни сопровождают заклинания, произносимые в этой области

9113 В течение одного года заклинания, произнесенные в этой области, длятся только один раунд

9114 Отныне все в пределах 50 ярдов будут левшами

9115 Отныне все в пределах 50 ярдов выглядят такими же ранеными, как и сейчас

9116 Геноцидная война вспыхивает между двумя или более крупнейшими расами

9117 Гравитация в этом районе смещена на 45° до завтрашнего восхода солнца

9118 Гравитация в пределах 100 ярдов не оказывает никакого влияния на древесину

9119 Полтонны железных опилок разбрызгиваются из целевой точки

9120 Полтонны пюре образной моркови брызжет из целевой точки

9121 Половина лиц, находящихся поблизости, наполовину невидимы для другой половины

9122 Половина лиц, находящихся поблизости, телепортируются на 1d4 мили к северу

9123 Половина планеты исчезает, но оставшаяся половина стабильна

9124 Половина планеты вращается по часовой стрелке, другая половина-против часовой стрелки

9125 Галлюциногенный туман клубится от целевой точки до заката солнца

9126 Легковоспламеняющийся газ распыляется из целевой точки

9127 Ужасный, оглушительный смех эхом разносится по всей округе в течение одной недели

9128 Лошади склонны бросать своих всадников во время путешествия по этой местности

9129 Огромные животные очертания прослеживаются в почве в радиусе одной мили

9130 Огромные объемы сильнодействующего рвотного пара распыляются из целевой точки

9131 Огромные загадочные символы появляются на склоне ближайшей горы

9132 Сотни чрезвычайно ядовитых змей появляются из земли

9133 В окрестностях появляются сотни голодных собак

9134 Сотни тысяч желудей падают с неба

9135 Ураганные ветры кружатся вокруг целевой точки

9136 Ледяная вода брызжет из земли под целевой точкой

9137 Лед внезапно покрывает землю неподалеку на глубину 1d6 дюймов.

9138 Ледяной туман выходит из цели в течение 1d4 дня

9139 Если в помещении, все выходы закрываются; если нет, бросьте снова

9140 Если внутри помещения, то здание освобождается от воздуха; если нет, то бросьте снова

9141 Если внутри помещения, то здание уменьшается на 50%; если нет, бросьте снова

9142 Если в помещении, здание исчезает; если нет, бросьте снова

9143 Если территория покрыта лесом, то все ближайшие теряются; если нет, бросьте снова

9144 В этой области лунный свет заглушает звук

9145 В этой области не магический металл невидим при лунном свете

9146 В этой области солнечный свет, кажется, в 1d4 раза ярче обычного

9147 В этом регионе тайная магия обвиняется во всех видах бедствий

9148 В этом регионе дварфы считаются редким деликатесом

9149 В этом регионе дварфы считают одежду ненужной

9150 В этом регионе золото неуязвимо для магии

9151 В этом регионе град падает уже 2d4 дня

9152 В этом регионе снег идет уже две недели подряд

9153 В этом регионе дальнобойное оружие считается трусостью

9154 В этом регионе хранение золота теперь карается смертной казнью

9155 В этом регионе использование тайной магии карается смертью

9156 В этом регионе использование магических предметов облагается большими налогами

9157 В этом регионе использование жреческой магии строго контролируется

9158 Бесчисленные светящиеся шары появляются из целевой точки

9159 Внезапно наступает ночь, длящаяся до рассвета, как это обычно бывает

9160 Зазубренные скалы извергаются из земли в 100 ярдовом радиусе

9161 Большие маки цветут в 100 ярдовом радиусе от целевой точки

9162 Молнии вылетают из целевой точки заклинания

9163 Громкий гром гремит над головой всякий раз, когда магия используется в этой области

9164 Пользователи магии подвергаются преследованиям по всей стране

9165 Магическое исцеление невозможно в пределах 10 миль

9166 Магическое исцеление ненадежно при дневном свете в пределах 10 миль

9167 Магические иллюзии невозможны в пределах 10 миль в течение 2d4-1 дней

9168 Магическая невидимость навсегда невозможна в пределах 50 миль

9169 Многие тысячи птиц вскоре поселятся в этой местности

9170 дальнобойные атаки бесполезны в пределах 50 ярдов от цели

9171 Выпущенные рядом снаряды все летят в сторону одного и того же существа

9172 Снаряды, выпущенные поблизости, с вероятностью 5% вызовут настоящую любовь

9173 Снаряды, выпущенные поблизости, могут вызвать паралич при успешном попадании

9174 Снаряды, выпущенные поблизости, грохочут, как гром, когда попадают в цель

9175 Снаряды, выпущенные поблизости, распадаются в полете

9176 Снаряды, выпущенные поблизости, разлетаются на тлеющие угли после 1d4 раундов

9177 Снаряды, выпущенные поблизости, взлетают прямо в небо и исчезают

9178 Снаряды, выпущенные поблизости, имеют абсолютный предел дальности 10 ярдов

9179 Снаряды, выпущенные поблизости, попадают в целевую точку заклинания

9180 Снаряды, выпущенные поблизости, наносят урон только по броску 20 на попадание

9181 Снаряды, выпущенные поблизости, неизбежно промахиваются по своим целям

9182 Снаряды, выпущенные поблизости, оставляют красочные следы света

9183 Снаряды, выпущенные поблизости, пролетают еще 1d10 миль

9184 Лунный свет в этой области вызывает крайнюю алчность

9185 Лунный свет в этой местности вызывает у эльфов крайнюю меланхолию

9186 Лунный свет в этой местности вызывает бешеную жажду крови

9187 Лунный свет в этой области вызывает боль у ликантропов

9188 Лунный свет в этой области вызывает панику у тех, у кого ИНТ 14 или выше

9189 Лунный свет в этой местности вызывает безудержное распутство

9190 Лунный свет в этой местности кроваво красный

9191 Природные животные в этой области могут легко обнаружить магию

9192 Естественные животные плохо реагируют на любого, кто сейчас находится в пределах 50 ярдов

9193 Ближайший мост появляется в непосредственной близости

9194 Ближайший мост выглядит как радуга

9195 Ближайший мост выглядит сделанным из густого тумана

9196 Ближайший мост не может быть пересечен кем-либо в обуви

9197 Ближайший мост рушится после того, как его пересекают следующие 1d6 лиц

9198 Ближайший мост податлив как резина

9199 Ближайший мост сожжен

9200 Ближайший мост прозрачен как стекло

9201 Ближайший мост сделан из зубов

9202 Ближайший мост внезапно оказывается над беспокойными водами

9203 Ближайший мост находится в 2d4 часах езды, чтобы пересечь его

9204 Ближайший мост открывается как подъемный мост

9205 Ближайший мост становится навсегда невидимым

9206 В ближайшее здание можно войти только пятясь назад

9207 Ближайшее здание точно дублируется в целевой точке

9208 Ближайшая дверь появляется в целевой точке

9209 Ближайшая дверь — это Банка

9210 Ближайшая дверь — это портал в древний храм могущественного божества

9211 Ближайшая дверь открывается в момент 1d10 дней в будущем

9212 Ближайшая дверь открывается в момент 1d10 миль в воздухе

9213 Ближайшая дверь открывается в целевую точку

9214 Ближайший дверной проем не может быть пройден кем-либо с полными ХП

9215 Ближайший дверной проем не может быть пройден тем, кто носит броню

9216 Ближайший дверной проем заставляет всех, кто проходит через него стареть на 1d4 года

9217 Ближайший лес обретает злобный разум и чутье

9218 Ближайший лес подожжен

9219 Ближайшее правительство рушится на фоне слухов об inferнальных договорах

9220 Ближайшее правительство переходит на навозную экономическую систему

9221 ближайшая лошадь становится двуногой

9222 ближайшая лошадь отращивает две дополнительные пары функциональных ног

9223 ближайшее озеро становится кристально чистым, но очень токсичным для человека

9224 ближайшее озеро не может быть безопасно пересечено никаким водным судном

9225 ближайшее озеро полностью сливается по медленной спирали по часовой стрелке

9226 ближайшее озеро полностью испаряется в течение следующих 1d4 раундов

9227 ближайшее озеро скрывает затонувший город, содержащий невероятные богатства

9228 ближайшее озеро содержит затонувшую армаду из какого-то давно потерянного флота

9229 ближайшее озеро содержит ледяной айсберг

9230 Ближайшее озеро удваивает свой объем в течение каждого из следующих 1d4 дней

9231 Ближайшее озеро сливает воду, обнажая труп давно умершего божества

9232 Ближайшее озеро замерзает полностью прочно через следующие 1d4 раунда

9233 ближайшее озеро нагревается до 94° в течение следующих 1d4 раундов

9234 ближайшее озеро накрыто брезентом

9235 ближайшее озеро окружено рвом с пылающей смолой

9236 ближайшее озеро является домом для колонии нестареющих земноводных гуманоидов

9237 ближайшее озеро постоянно окутано туманом

9238 ближайшее озеро поднимается как огромный элементаль воды и идет к морю

9239 ближайшее озеро внезапно появляется в центре ближайшего города

9240 ближайшее озеро подавляет магию в пределах одной мили от своих берегов

9241 ближайшее озеро подвергается мощным приливно-отливным скачкам в течение одной недели

9242 ближайший монастырь скрывает врата в ад

9243 ближайший монастырь хранит единственные экземпляры многих бесценных книг

9244 ближайший монастырь часто совершает опасные и отвратительные обряды

9245 ближайшие горные склоны в 1d10 милях к северу

9246 ближайший дуб вырастает в 20 раз больше своего нынешнего размера

9247 ближайший дуб старше всего мира

9248 ближайший дуб периодически стреляет ядовитыми шипами

9249 ближайший дуб превращается в бронзу

9250 ближайший дуб превращается в чистое золото

9251 ближайший дуб вырывается с корнем и приходит в неистовство

9252 ближайший жрец становится бесстрашным перед лицом смерти

9253 ближайший жрец верит, что его отлучили от церкви

9254 ближайший жрец верит, что каннибализм — это таинство

9255 ближайший жрец верит, что одежда — это мерзость

9256 ближайший жрец верит, что он недавно убил свое божество

9257 ближайший жрец верит, что его божество покинуло его

9258 ближайший священник верит, что его божество сделало его бессмертным

9259 ближайший священник верит, что его божество находится в его полном распоряжении

9260 ближайший священник верит, что его божество стоит рядом

9261 ближайший жрец верит, что кто-то поблизости - его божество

9262 Ближайший жрец изрядно впадает в немилость у своего божества

9263 Ближайший жрец находит книгу хороших и точных пророчеств

9264 Ближайший жрец воровал из церковной казны

9265 Ближайший жрец тайно промышлял лестной благотворительной деятельностью

9266 Ближайший жрец причастен к скандалу, связанному с домашним скотом

9267 Ближайший жрец призывается своим божеством

9268 Ближайший жрец полностью невосприимчив к тайной магии в течение 4d6 часов

9269 Ближайший жрец понимает, что он поклоняется не тому божеству

9270 Ближайший жрец думает, что его преследуют за его убеждения

9271 Ближайшая река скрывает вход в Великую подземную империю

9272 Ближайшая река замерзает полностью в течение следующих 1d10 раундов

9273 Ближайшая река запружена плотиной

9274 Ближайшая река проклята

9275 Ближайшая река оказалась искусственной

9276 Ближайшая река теперь 1d4 раза глубже, чем была сегодня утром

9277 Ближайшая река навсегда окрашена в кроваво-красный цвет, но в остальном остается неизменной

9278 Ближайшая река теперь протекает прямо через ближайший город

9279 Ближайшая река теперь протекает прямо через эту местность

9280 Ближайшее каменное сооружение подвергается взрывной декомпрессии

9281 Ближайший город отрывается от материка и дрейфует в море

9282 Ближайший город погружается в недели бессмысленного разврата

9283 Ближайший город вспыхивает бунтами и междоусобными войнами

9284 Ближайший город на самом деле спрятан внутри современного заповедника дикой природы

9285 Ближайший город присоединен к враждующей стране-соседу

9286 Ближайший город совершенно опустел

9287 Ближайший город полностью захвачен мародерствующими орками

9288 Ближайший город недостижим по суше

9289 Ближайший город населен исключительно жестоким и опасным культом

9290 Ближайший город населен исключительно антропоморфными свиньями

9291 Ближайший город населен исключительно иллюзиями

9292 Ближайший город населен исключительно нежитью

9293 Ближайший город сровнен с землей

9294 Ближайший город — это место древней магической битвы

9295 Ближайший город полностью забыт внешним миром

9296 Ближайший город отделяется от королевства

9297 Ближайший город заключает тайный договор с вторгшейся Ордой орков

9298 Ближайший волшебник ломает свой посох и бросает книги в море

9299 Ближайший волшебник может использовать магию только при дневном свете

9300 К ближайшему волшебнику обращаются с мольбой девушка, ее собака и трое друзей

9301 Ближайший волшебник вызван на магический поединок драконом

9302 Ближайший волшебник в равной степени подвержен влиянию магии, которую он накладывает на других

9303 Ближайший волшебник разоблачен как мошенник и шарлатан

9304 Ближайший волшебник не может наложить магию на себя

9305 Ближайший волшебник подозревает, что он мошенник и шарлатан

9306 Следующие 1d4 лиц, вынимающих оружие поблизости, падают без сознания

9307 Следующие 1d4 лиц, вынимающих оружие поблизости, забывают, как им пользоваться

9308 Следующие заклинания 1d4+1, брошенные в этой области, также вызывают всплески Хаоса

9309 Следующая магия, действующая по области, используемая поблизости, воздействует только на одну цель

9310 Следующая магия, действующая по области, используемая поблизости, влияет только на мужчин

9311 Следующая магия, действующая по области, используемая поблизости, сосредотачивается в точке, находящейся в нескольких милях отсюда

9312 Следующая магия, действующая по области, используемая поблизости, сосредотачивается на своем заклинателе

9313 Следующая магия на основе огня, используемая поблизости, вызывает панику у всех, кто ее видит

9314 Следующая магия на основе огня, используемая поблизости, детонирует на своем заклинателе

9315 Следующая магия на основе огня, используемая поблизости, производит холод вместо тепла

9316 Следующая магия на основе огня, используемая поблизости, создает непроницаемую тьму

9317 Следующая магия на основе огня, используемая поблизости, производит дым, но не огонь

9318 Следующая магия на основе огня, используемая поблизости, производит воду вместо огня

9319 Следующий субъект, находящийся поблизости, с целью пролить кровь, также теряет столько ХП

9320 Следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, появляется в ближайшей тюрьме

9321 Следующий субъект, находящийся поблизости, с целью пролить кровь, становится водорастворимым

9322 Следующий субъект, находящийся поблизости, с целью пролить кровь, не может использовать оружие в течение 2d12 часов

9323 Следующий субъект поблизости, с целью пролить кровь, не может быть ослеплен дымом

9324 Следующий субъект поблизости, который прольет кровь, умрет, если будет ранен до рассвета

9325 Следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, извергает большую стальную чашу

9326 Следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, получает столько же ХП

9327 следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, имеет бонус + 4 к попаданию до рассвета

9328 следующий субъект поблизости, проливающий кровь, воет, как волк под луной

9329 следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, с вероятностью 10% рассыплется в прах

9330 следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, с вероятностью 10% взорвется

9331 следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, сам обрызган кровью

9332 следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, разыскивается властями

9333 Следующий субъект поблизости, проливающий кровь, кишит бесчисленными летучими мышами

9334 Следующий субъект поблизости, проливающий кровь, уносится в небо.

9335 Следующий субъект поблизости, который прольет кровь, никогда больше не будет нуждаться в сне

9336 Следующий субъект, находящийся поблизости, который прольет кровь, уменьшится на 8d10%

9337 Следующий субъект, находящийся поблизости, который проливает кровь, страдает обширной амнезией

9338 Следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, затем пытается уничтожить свое оружие

9339 Следующий субъект поблизости, проливающий кровь после этого, думает, что он вампир

9340 Следующий субъект, находящийся поблизости, который прольет кровь, думает, что горит

9341 Следующий субъект, находящийся поблизости, проливающий кровь, исчезает на 1d4 дня

9342 Следующий субъект поблизости, проливающий кровь, просыпается завтра подобно шимпанзе

9343 Следующий субъект поблизости, проливающий кровь, просыпается завтра, пропитанный кровью

9344 Следующий субъект поблизости, который промахнется при атаке, не сможет атаковать в течение 4d6 часов

9345 Следующий субъект, который промахнется при атаке, впадает в глубокую кому

9346 Следующий субъект поблизости, который промахнется при атаке, плачет как младенец до рассвета

9347 Следующий субъект поблизости, который промахнется при атаке, дико кричит в течение 4d6 часов

9348 Следующий субъект, поблизости, который произнесёт свое имя, не может использовать магию в течение 1d10 дней.

9349 Следующий субъект поблизости, который произнесёт свое имя, впадает в бешенство

9350 Следующий субъект поблизости, который произнесёт свое имя, подвергается атаке кроликов

9351 Следующий субъект, поблизости, который произнесёт свое имя, подвергается нападению грызунов

9352 Следующий субъект поблизости, который произнесёт свое имя исцеляется на 2d6 ХП

9353 Следующий субъект поблизости, который произнесёт свое имя, станет целью для убийства

9354 Следующий субъект поблизости, который произнесет свое имя, навсегда забудет свое имя

9355 Следующий субъект поблизости, который произнесет свое имя, телепортируется в ближайшую пещеру

9356 Следующий субъект поблизости, который произнесет свое имя, нбежит на максимальной скорости прочь отсюда

9357 Следующий субъект поблизости, который произнесет свое имя, проснется завтра в 5d10 милях отсюда

9358 Следующий субъект поблизости, который заговорит, обнаруживает, что его рот исчез

9359 Следующий субъект поблизости, который заговорит, обвязан витками стальной проволоки

9360 Следующий субъект поблизости, который заговорит, будет подброшен на 10d10 футов в воздух

9361 Следующий субъект поблизости, который заговорит, будет брошен в глубокий колодец

9362 Следующий субъект поблизости, который использует магию, становится двумерным

9363 Следующий субъект поблизости, использующий магию, с вероятностью 5% будет выпотрошен

9364 Следующий субъект поблизости, который использует магию, поработается кем-то поблизости

9365 Следующий субъект поблизости, который использует магию, восстанавливает все ХП

9366 Следующий субъект поблизости, который использует магию, превращается в дерево

9367 Следующий субъект поблизости, который использует магию, завернут в кокон

9368 Следующий субъект поблизости, который использует магию, теряет способность чувствовать боль

9369 Следующий субъект поблизости, который использует магию, поднимается на один уровень

9370 Следующий субъект поблизости, который использует магию, видит иллюзорных жирафов повсюду

9371 Следующий субъект поблизости, который использует магию, потом сторонится всей магии в течение 1d4 недель

9372 Следующий субъект поблизости, который использует магию, становится ярко-розовым на 1d4 недели

9373 Следующий субъект поблизости, который использует магию, превращается в лягушку или голубя

9374 Следующий субъект поблизости, который использует магию, превращается в зомби на 1d8 дней

9375 Следующий субъект поблизости, который использует магию, становится невидимым выше своего носа

9376 Следующий субъект, поблизости, употребивший ненормативную лексику оштрафован на 500000 золотых монет

9377 Следующий субъект, поблизости, который использует ненормативную лексику, поражен немотой на одну неделю

9378 Следующий субъект, убитый поблизости, рассыпается в кучу токсичного пепла

9379 Следующий субъект, убитый поблизости, бесследно исчезает

9380 Следующий субъект, убитый поблизости, беспорядочно взрывается

9381 Следующий субъект, убитый неподалеку, взлетает в воздух и исчезает

9382 У следующего субъекта, убитого неподалеку, вырваны череп и позвоночник

9383 Следующий субъект, убитый неподалеку, бродит по этому району сотни лет

9384 Следующего убитого поблизости субъекта уносят чудотворные дельфины

9385 Следующий субъект, убитый неподалеку, как оказалось, содержит сотни мышей

9386 Следующий субъект, убитый поблизости, немедленно панируется и обжаривается во фритюре

9387 Следующий субъект, убитый поблизости, немедленно разделяется, как олень

9388 Следующий субъект, убитый поблизости, сразу же покрывается хромом

9389 Следующий субъект, убитый поблизости, воскресает с полными ХП

9390 Следующий субъект, убитый поблизости, вскоре после этого почитается как Бог

9391 Следующий субъект, убитый поблизости, принимается в пантеон своего божества

9392 Следующий убитый поблизости субъект на самом деле никогда не существовал

9393 Следующий убитый поблизости субъект медленно превращается в чистое золото

9394 Следующий субъект, убитый поблизости, брызжет слюной, как сдувающийся воздушный шар

9395 Следующий субъект, убитый поблизости, превращается в большую свинью, как только он умирает

9396 Следующий субъект, убитый поблизости, был потомком Бога

9397 Следующий субъект, пораженный магией поблизости, думает, что он малыш

9398 Следующий субъект, который будет травмирован поблизости, навсегда останется калекой

9399 Следующий субъект, который будет травмирован поблизости, восстанавливается до всех ХП

9400 Следующий субъект, который пересечет ближайший мост, превращается в тролля

9401 Следующая магия на основе растений, используемая поблизости, превращает ее пользователя в пугало

9402 Следующая магия на основе растений, применяемая поблизости превращает ее пользователя в вегетарианца

9403 Следующая полиморфная магия, используемая поблизости влияет на 1d4 другие цели поблизости

9404 Следующая полиморфная магия используемая поблизости воздействует на случайную цель поблизости

9405 Следующая полиморфная магия используемая поблизости не может быть отменена

9406 Следующая полиморфная магия используемая поблизости полностью исцеляет своего заклинателя

9407 Следующая полиморфная магия используемая поблизости удваивает рост заклинателя

9408 Следующая полиморфная магия, используемая поблизости, эффективна только на 50%

9409 Следующая полиморфная магия используемая поблизости сбивает своего заклинателя с ног

9410 Следующая полиморфная магия использованная поблизости пропадает после одного раунда

9411 Следующая полиморфная магия используемая поблизости длится 1d100 дней

9412 Следующая полиморфная магия используемая поблизости сильно деформирует своего заклинателя

9413 Следующая полиморфная магия используемая поблизости делает своего заклинателя четвероногим

9414 Следующая полиморфная магия, используемая поблизости, делит свою цель на две части

9415 Следующая полиморфная магия используемая поблизости превращает своего заклинателя в петуха

9416 Следующая полиморфная магия используемая поблизости превращает своего заклинателя в цель

9417 Следующая полиморфная магия используемая поблизости превращает свою цель в кита

9418 Следующая полиморфная магия используемая поблизости превращает свою цель в живой металл

9419 Следующая полиморфная магия используемая поблизости превращает свою цель в камень

9420 Следующая полиморфная магия используемая поблизости дает случайный результат

9421 Следующее заклинание, произнесенное в этой области, одинаково влияет на всех в пределах 50 ярдов

9422 Следующее заклинание, произнесенное в этой области, имеет постоянную продолжительность

9423 Следующее оружие, вытащенное поблизости, атакует своего владельца

9424 Следующее оружие, вытащенное поблизости, становится вдвое тяжелее своего владельца

9425 Следующее оружие вытащенное поблизости не может пересечь текущую воду

9426 Следующее оружие, вытащенное поблизости, не может никого убить, пока её владелец жив

9427 Следующее оружие, вытащенное поблизости, заставляет её владельца не доверять магии

9428 Следующее оружие вытащенное поблизости охлаждается до -129°

9429 Следующее оружие, вытащенное поблизости, наносит ущерб здравомыслию её владельца

9430 Следующее оружие, вытащенное поблизости, дезинтегрируется, если используется для убийства кого-либо

9431 Следующее оружие, вытащенное поблизости, наполняет своего владельца парализующим страхом

9432 Следующее оружие, вытащенное поблизости, заставляет своего владельца атаковать своих союзников

9433 Следующее оружие, вытащенное поблизости, взмывает в небо

9434 Следующее оружие вытащенное поблизости воспламеняется и горит как магний

9435 Следующее оружие, вытащенное поблизости, наносит только иллюзорный урон

9436 Следующее оружие, вытащенное поблизости, наносит только минимально возможный урон

9437 Следующее оружие, вытащенное поблизости, мгновенно становится вчетверо больше

9438 Следующее оружие, вытащенное поблизости мягко как шелк до заката

9439 Следующее оружие, вытащенное поблизости, притягивается к целевой точке заклинания

9440 Следующее оружие, вытащенное поблизости, мгновенно поражается молнией

9441 Следующее оружие, вытащенное поблизости, делает врагов её пользователя невидимыми для него

9442 Следующее оружие, вытащенное поблизости, заставляет его владельца казаться намного более мощным

9443 Следующее оружие, вытащенное поблизости, заставляет его владельца думать, что он бессмертен

9444 Следующее оружие, вытащенное поблизости, заставляет его владельца думать, что он невидим

9445 Следующее оружие, вытащенное поблизости, подражает личности его владельца

9446 Следующее оружие вытащенное поблизости пульсирует странными огнями и музыкой

9447 Следующее оружие, вытащенное поблизости, быстро становится таким же горячим, как Солнце

9448 Следующее оружие, вытащенное поблизости, берет контроль над телом своего владельца

9449 Следующее оружие, вытащенное поблизости, исчезает, до тех пор, пока рукопашный бой не закончится

9450 Следующее оружие, вытащенное поблизости, было украдено из Королевского Арсенала

9451 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, выглядит ужасно злым

9452 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, привлекает внимание демона

9453 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, становится невидимым для своего владельца

9454 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, становится легендарным

9455 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, может после этого прорезать сталь

9456 Следующее оружие, поблизости проливающее кровь, не может проливать кровь в течение 1d4 недель

9457 Следующее оружие, поблизости проливающее кровь, перестает существовать

9458 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, удваивается в длину до восхода солнца

9459 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, светится в присутствии людей

9460 Следующее оружие, поблизости проливающее кровь, было использовано для убийства короля

9461 Следующее оружие, поблизости проливающее кровь, нагревается до 427°

9462 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, вызывает видения гибели

9463 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, вызывает жажду крови у своего владельца

9464 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, вызывает зависть в своем владельце

9465 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, вызывает сонливость у своего владельца

9466 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, вызывает безумную панику у своего владельца

9467 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, вызывает пацифизм у своего владельца

9468 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, заражает своего владельца проказой

9469 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, имеет +1 к попаданию на одну неделю

9470 Следующее оружие поблизости, пролившее кровь, с вероятностью 10% дезинтегрируется

9471 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, с вероятностью 10% взорвется

9472 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь имеет -2 к попаданию на один месяц

9473 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, с вероятностью 25% превратится в лед

9474 Следующее оружие, поблизости пролившее кровь, жаждут драконы

9475 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, оказывается дешевой копией

9476 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, оказывается иллюзией

9477 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, заключено в гипсовый слепок

9478 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, навсегда неразруσιμο

9479 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, оказывается могущественным артефактом

9480 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, сливается с кистью его владельца

9481 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, заменяется несовершенной копией

9482 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, смазано маслом

9483 Следующее оружие, поблизости проливающее кровь, поражается молнией 1d6 раз

9484 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, внезапно становится легким, как водород

9485 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, после этого легко воспламеняется

9486 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, после этого похищается гоблинами

9487 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, стоит в 100 раз больше своего нормального значения

9488 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, лишает своего владельца сознания

9489 Следующее оружие, поблизости пролившее кровь, злорадно смеется до самого заката

9490 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, прыгает на 1d4 месяца в будущее

9491 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, заставляет своего владельца ужасно пахнуть

9492 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь быстро стареет на 1d10000 лет

9493 Следующее оружие, поблизости, проливающее кровь, возвращается к своему первоначальному владельцу

9494 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, возвращается в это место через 6d6 дней

9495 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, погружается на 1d10 футов в землю

9496 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, пропитывает своего владельца кровью

9497 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, прорастает колючими выступами

9498 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, внезапно весит 1d4 тонны

9499 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, страдает дискомфортным проклятием

9500 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, телепортируется к какой-нибудь драконьей стае

9501 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, после этого жаждет крови

9502 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, тем самым исполняет пророчество

9503 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, исчезает, если жертва умирает.

9504 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, было выковано на другой планете

9505 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, исчезнет, если его очистить

9506 Следующее оружие поблизости, проливающее кровь, оказывается на дне колодца

9507 Ночь наступает через 1d4 раунда и длится 2d4-1 дней

9508 Ни одно двуногое существо не может приблизиться к целевой точке ближе, чем на 10 ярдов

9509 Ни одно двуногое существо не может говорить в пределах 100 ярдов от этого места

9510 Ни одно лезвие в пределах одной мили не может быть заточено в течение 1d4 недель

9511 Ни одно лезвие в пределах одной мили не может разрезать живую плоть до завтрашнего полудня

9512 Ни одна женщина в пределах 50 ярдов не может быть ранена мужчинами в течение 6d8 часов

9513 Ни одна женщина в пределах одной мили не сможет говорить до завтрашнего заката

9514 Ни один мужчина в пределах одной мили не может быть ранен в течение 1d4 раундов

9515 Ни один мужчина в пределах одной мили не сможет говорить до завтрашнего заката

9516 Никаких воспоминаний, записей или свидетельств о последних 1d10 ходах не существует

9517 Никто из тех, кто сейчас носит обувь поблизости, не может говорить до рассвета

9518 Никто из тех, кто сейчас носит обувь поблизости, не может использовать магию в течение одной недели

9519 Никто в мире не может умереть или быть убитым в течение 3d8 часов

9520 Никто в мире не может спать в течение 1d6 дней

9521 Никто в мире не может говорить в течение 10d10 раундов

9522 Никто в мире не может солгать в течение следующих 24 часов

9523 Никто поблизости не может есть пищу в течение 1d8 дней

9524 Никто поблизости не может телепортироваться или быть телепортированным в течение 1d4 лет

9525 Никто поблизости не может использовать любую форму магии прорицания в течение одного года

9526 Никто в пределах 1000 миль не может успешно использовать рассеивающую магию

9527 Никто в пределах 1000 миль не знает заклинания снять проклятие

9528 Никто в пределах 50 ярдов не получает пользы от исцеляющей магии в течение 1d10 недель

9529 Никто в пределах 50 ярдов не может пересечь текущую воду в течение 1d4 дней

9530 Никто в пределах 50 ярдов не может вытащить оружие в течение 1d10 раундов

9531 Никто в пределах 50 ярдов не может покинуть эту область в течение 4d6 часов

9532 Никто в пределах 50 ярдов не может видеть искусственные источники света

9533 Никто в пределах 50 ярдов не может говорить до рассвета

9534 Никто в пределах 50 ярдов не может использовать веревку или что-то подобное в течение 2d4 дней

9535 Никто в пределах 50 ярдов не может носить доспехи в течение 1d6 дней

9536 Никто в пределах 50 ярдов больше никогда не почувствует голода

9537 Никто в пределах 50 ярдов не ел в течение 3d4 дней

9538 Никто в пределах 50 ярдов не спал в течение 4d6 дней

9539 Никому в пределах 50 ярдов не рады в любом городе в пределах 100 миль

9540 Никто в пределах 50 ярдов не нуждается в дыхании до завтрашнего рассвета

9541 Никто в пределах 50 ярдов не нуждается в еде в течение следующего месяца

9542 Никто в пределах 50 ярдов не доверяет никому другому в течение 1d6 часов

9543 Ни одно растение никогда не сможет вырасти снова в пределах 50 ярдов от целевой точки

9544 В течение 4d6 месяцев в пределах 10 миль не выпадает ни одного осадка

9545 Не магическое золото токсично для всех в пределах 50 ярдов

9546 Неразумные животные избегают этой области навсегда

9547 Многочисленные пожары вспыхивают в ближайшем городе

9548 Одно волшебное зелье поблизости мгновенно становится смертельным

9549 Одно волшебное зелье поблизости вызовет всплеск хаоса при употреблении

9550 Один случайный меч поблизости, с вероятностью 40%, исцелит вместо ранения

9551 Один случайный меч поблизости изгибается как подкова

9552 Один случайный меч поблизости дублируется при каждом полнолунии

9553 Один случайный меч поблизости навсегда затупился

9554 Один случайный меч поблизости-острый как бритва и неразрушимый

9555 Один случайный меч поблизости оставляет слабые радужные полосы в воздухе

9556 Один случайный меч поблизости раскрывается как зонтик

9557 Один случайный меч поблизости защищает своего владельца от естественной кислоты

9558 Один случайный меч поблизости защищает своего владельца от естественного холода

9559 Один случайный меч поблизости громко протестует, когда им пользуются в бою

9560 Один случайный меч поблизости превращается в стаю голубей

9561 Один случайный меч поблизости был выкован в адском огне демонами

9562 Один случайный меч поблизости взорвется при соприкосновении с кровью

9563 Один из доспехов поблизости становится своевольным и воинственным

9564 Один из доспехов поблизости сливается в единое целое

9565 Один из доспехов поблизости нагревается до 316° при следующем ударе

9566 Один из доспехов поблизости сгорает дотла

9567 Чертежи вечного двигателя появляются в целевой точке

9568 Общественное мнение поблизости решительно выступает против использования магии

9569 Нищета свирепствует, потому что работодатели нанимают дешевых кобольдов рабочих

9570 Жреческая магия невозможна в пределах 10 миль в течение 1d4 часов

9571 Расовая нетерпимость вспыхивает в радиусе 100 миль на протяжении 1d4 недель

9572 Крысы и подобные им паразиты привлекаются в эту область в большом количестве

9573 Руины, обнаруженные неподалеку, намекают на древнюю, развитую цивилизацию

9574 Обжигающий пар яростно брызжет из целевой точки заклинания

9575 Морская вода очень токсична для всех в пределах 50 ярдов

9576 Несколько больших круглопильных лезвий кружатся через эту область в течение 2d6 раундов

9577 Тени в этой области, похоже, скрывают злобных, озорных бесов

9578 Мелкие камешки забрасывают всех в пределах 50 ярдов тех, кто не носит доспехи

9579 Снег падает в этой области сильно в течение 2d4-1 дней и ночей

9580 Какой-то опасный анахроничный зверь появляется в целевой точке

9581 Какой-то магический предмет поблизости поглощает своего владельца и становится артефактом

9582 Какой-то магический предмет поблизости испускает высокотоксичный свет

9583 Какая-то крупная раса вымирает в течение следующих 2d4 лет

9584 Какая-то крупная раса распадается на два несовместимых подвида

9585 Какое-то не магическое животное поблизости становится бессмертным

9586 Какое-то не магическое животное поблизости внезапно обладает 25 интеллекта

9587 Кто-то поблизости приобретает 10% магического сопротивления

9588 Кто-нибудь поблизости каждый день находит себе нового наставника

9589 Кто-нибудь поблизости всегда думает, что идет дождь

9590 Кто-нибудь поблизости атакует аристократов сразу же, как только увидит

9591 Кто-нибудь поблизости привлекает 2d10 последователей, которые думают, что он пророк

9592 Кто-нибудь поблизости проснется завтра в каменной гробнице

9593 Кто-нибудь поблизости бормочет о конусообразных существах, которые завладели его разумом

9594 Кто-нибудь поблизости становится очень жадным до чужих магических предметов

9595 Кто-нибудь поблизости ненадолго превращается в петуха на каждом восходе солнца

9596 Кто-нибудь поблизости может стать зомби на 1d6 часов в неделю

9597 Кто-нибудь поблизости может дышать только под водой в течение 4d6 часов

9598 Кто-нибудь поблизости может легко перепрыгнуть через ручьи или реки

9599 Кто-нибудь поблизости никогда больше не сможет сесть или лечь

9600 Кого-то поблизости теперь можно ранить только магическим или серебряным оружием

9601 Кто-то поблизости может доказать, что все в пределах 50 ярдов умерли много лет назад

9602 Кто-то поблизости может регенерировать 1 ХП в час в течение 1d4 недель

9603 Кто-то поблизости может уменьшиться до половины своего роста по желанию

9604 Кто-то поблизости может говорить только шепотом

9605 Кто-нибудь поблизости может питаться ветками и травой

9606 Кто-то поблизости может пережить 1d4 обезглавливаний

9607 Кто-то поблизости может стать невидимым, держа жабу во рту

9608 Кто-то поблизости не может подойти ближе, чем на 10 ярдов к открытой двери

9609 Кто-то поблизости не может пострадать от любого цветного металла

9610 Кто-то поблизости не может пострадать от дыма

9611 Кто-то поблизости не может физически пострадать от демонов

9612 Кто-то поблизости не может быть задушен не магической веревкой или шнуром

9613 Кто-то поблизости не может пошевелить руками при дневном свете

9614 Кто-то поблизости утверждает, что говорит от имени создателя вселенной

9615 Кто-то поблизости танцует как марионетка в течение 1d10 раундов

9616 Кто-то поблизости разработал радикально новую философию магии

9617 Кто-то поблизости обнаруживает убедительное доказательство того, что он на самом деле не существует

9618 Кто-то поблизости находит убедительное доказательство того, что никаких божеств на самом деле не существует

9619 Кто-то поблизости извергает 1d6 больших домашних кошек

9620 Кто-то поблизости извергает 1d6 отрубленных кистей рук

9621 Кто-то поблизости извергает жестяное ведро с горячими углями

9622 Кто-то поблизости извергает самого себя

9623 Кто-то поблизости удваивается в весе в каждом из следующих 1d8 раундов

9624 Кто-то поблизости занимается неистовой гимнастикой в течение 1d12 часов

9625 Кто-то поблизости чувствует сокрушительное унижение, находясь в солнечном свете

9626 Кто-то поблизости чувствует сильный холод в присутствии лошадей

9627 Кто-то поблизости находит книгу с подробным описанием ужасных ритуалов призыва

9628 Кто-то поблизости находит полную карту своей нервной системы

9629 Кто-то поблизости находит большую скатерть с изображением бородатого мужчины

9630 Кто-то поблизости находит зелье, которое заставляет его пьющего взорваться

9631 Кто-то поблизости находит зелье, которое меняет пол пьющего

9632 Кто-то поблизости находит зелье, которое излечивает любую не магическую болезнь

9633 Кто-то поблизости находит зелье, которое удваивает возраст пьющего

9634 Кто-то поблизости находит зелье, которое вдвое уменьшает возраст пьющего

9635 Кто-то поблизости находит зелье, которое превращает того, кто его пьет, в гнома

9636 Кто-то поблизости находит зелье, которое превращает его пьющего в дерево

9637 Кто-то поблизости находит зелье, которое превращает его пьющего в песок

9638 Кто-то поблизости находит туннель, проходящий прямо через планету

9639 Кто-то поблизости находит простой деревянный кубок

9640 Кто-то поблизости находит свою собственную отрубленную голову из какого-то будущего времени

9641 Кто-то поблизости впадает в страшную ярость, когда видит, как используется магия

9642 Кто-то поблизости навсегда отказывается верить, что магия действительно существует

9643 Кто-то поблизости распускает слухи, что он полубог

9644 Кто-то поблизости получает 10d100 очков опыта

9645 Кто-то поблизости светится изнутри, как будто он проглотил факел

9646 Кто-то поблизости впадает в бешенство и становится неуязвимым на 1d10 раундов

9647 Кто-то поблизости привычно производит совершенно невероятные хвастовства

9648 Кто-то поблизости имеет законные права на трон

9649 Кто-то поблизости имеет зелье, которое делает половину его тела невидимой

9650 Кто-то поблизости имеет потусторонний религиозный опыт

9651 Кто-то поблизости вырезал карту сокровищ на своей спине

9652 Кто-то поблизости серьезно оскорбил правящую семью

9653 Кто-то поблизости произвел на свет ребенка с могущественным демоном

9654 У кого-то поблизости два лишних больших пальца торчат изо лба

9655 Кто-то поблизости ухает, как сова, когда слышит свое имя

9656 Кто-то поблизости надувается, как рыба фугу, когда сердится

9657 Кто-то поблизости наследует богатство, равное казне небольшого государства

9658 Кто-то поблизости с вероятностью 3% взорвется всякий раз, когда он достанет оружие

9659 Кто-то поблизости вот-вот сойдет с ума

9660 Кто-то поблизости обвиняется в убийстве короля

9661 Кто-то поблизости находится в сопровождении 1d4 скелетных слуг

9662 Кого-то поблизости обвиняют в разграблении ближайшей магической библиотеки

9663 Кто-то поблизости обвиняется в какой-то недавней магической катастрофе

9664 Кто-то поблизости раздувается совершенно непропорционально

9665 Кто-то поблизости закован в раскаленные железные цепи

9666 Кто-то поблизости прикован к этой области и никогда не сможет покинуть ее

9667 Кого-то поблизости уносит стая стервятников

9668 Кто-то поблизости несет давно потерянный и запрещенный манускрипт

9669 Кто-то поблизости несет артефакт, священный для 1d4 рас

9670 Кто-то поблизости является переносчиком невероятно опасной чумы

9671 Кто-то поблизости уверен, что он невосприимчив к ядам

9672 Кто-то поблизости прикован цепью высоко в ветвях ближайшего дерева

9673 Кто-то поблизости полностью огнеупорен на один год

9674 Кто-то поблизости совершенно невосприимчив к не магическому ядам

9675 Кто-то поблизости убежден, что он будет навеки проклят

9676 Кто-то поблизости покрыт бесчисленными отвратительными и зловонными струпами

9677 Кто-то поблизости смят, словно на дне океана

9678 Кто-то поблизости оказывается шпионом

9679 Кто-то поблизости оказывается опасным социопатом

9680 Кто-то поблизости обречен умереть ужасно неловким образом

9681 Кто-то поблизости перемещается физически в Ад

9682 Кого-то поблизости утаскивают в море отвратительные рыболоуди

9683 Кто-то поблизости выпотрошен и четвертован

9684 Кто-то поблизости заключен по самый подбородок в большой стеклянный куб

9685 Кто-то поблизости опутан массивным клубком лент

9686 Кто-то поблизости освобожден от всех законов, касающихся общественной порядочности

9687 Кто-то поблизости смертельно спрессован в маленький кубик

9688 Кто-то поблизости поражается молнией в каждом из следующих 1d4 раундов

9689 Кто-то поблизости обездвигивается у целевой точки заклинания

9690 Кто-то поблизости невосприимчив ко всей жреческой магии в течение 1d12 месяцев

9691 Кто-то поблизости невосприимчив к дубинчатому оружию в течение 1d8 часов

9692 Кто-то поблизости невосприимчив к большинству ядов, но мясо для него ядовито

9693 Кто-то поблизости невосприимчив к колющему оружию в течение 1d4 дней

9694 Кто-то поблизости невосприимчив к заклинанию, которое вызвало этот Всплеск

9695 Кто-то поблизости замешан в скандале, связанном с домашним скотом

9696 Кто-то поблизости заражен злобным, разумным паразитом

9697 Кто-то поблизости, по слухам, уничтожил сотню драконьих яиц

9698 Кто-то поблизости очищается, как банан

9699 Кто-то поблизости одержим 1d8 демонами

9700 Кто-то поблизости оказывается колонией разумных насекомых

9701 Кому-то поблизости оказывается уже множество веков

9702 Кто-то поблизости оказывается демонического происхождения

9703 Кто-то поблизости считается последним пророком умирающей религии

9704 Кого-то поблизости терзают злобные невидимые собаки

9705 Кто-то поблизости приговорен к казни за ересь

9706 Кто-то поблизости покрыт свечным воском

9707 Кого-то поблизости жалят 1d1000 пчел

9708 Кто-то поблизости внезапно оказывается одет в провокационный кожаный наряд

9709 Кто-то поблизости внезапно ужасно деформируется

9710 Кто-то поблизости татуирован с головы до ног с красочными, зловещими сценами

9711 Кто-то поблизости-незаконнорожденный ребенок какого-нибудь местного правителя

9712 Кто-то поблизости является объектом экспериментов вивисекционистов

9713 Кто-то поблизости разрывается на части десятками одичавших детей

9714 Кто-то поблизости не может согнуть ноги до восхода солнца

9715 Кто-то поблизости не может покинуть этот район до восхода солнца

9716 Кто-то поблизости одет в массивные золотые пластинчатые доспехи

9717 Кто-то поблизости одет в костюм из тончайшего прозрачного шелка

9718 Кто-то поблизости оставляет следы, которые безвредно тлеют

9719 Кто-то поблизости должен быть убит, прежде чем он уничтожит нас всех!

9720 Кто-то поблизости должен быть связан, иначе он отрубит себе руки

9721 Кто-то поблизости должен съедать в 2 раза больше еды, чем обычно, чтобы выжить

9722 Кто-то поблизости должен совершать спасбросок каждый день иначе станет немного больше похожим на лягушку

9723 Кто-то поблизости должен совершать спасбросок каждый день иначе потеряет 5d100 очков опыта

9724 Кто-то поблизости должен совершать спасбросок каждый день иначе навсегда потеряет ХП

9725 Кто-то поблизости должен совершать спасбросок против смерти иначе воздух станет для него ядовитым

9726 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти иначе он превратится в статую из папье-маше

9727 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти иначе замерзнет намертво

9728 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти иначе станет сверхъестественно уродливым

9729 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти иначе станет ужасающе красивым

9730 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти иначе его возраст удваивается 2d6 раз

9731 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти, иначе его кости взорвутся

9732 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти, иначе его кости превратятся в мыло.

9733 Кто-то поблизости должен совершить спасбросок против смерти, иначе его одежда атакует его

9734 Кто-то поблизости должен совершить спас-бросок против смерти, иначе его одежда превратится в золото

9735 Кто-то поблизости должен совершить спас-бросок против смерти иначе его голова удвоится в размере

9736 Кто-то поблизости должен совершить спас-бросок против смерти, иначе его кожа сгорит с тела

9737 Кто-то поблизости должен совершить спас-бросок против смерти, иначе его зубы превратятся в стекло

9738 Кто-то поблизости больше не исцеляется естественным путем

9739 Кто-то поблизости больше не нуждается в дыхании

9740 Кто-то поблизости больше не нуждается в пище

9741 У кого-то поблизости теперь есть вентиляционное отверстие, но нет носа

9742 У кого-то поблизости теперь вместо обычных зубов китовые усы

9743 Кто-то поблизости теперь имеет три ноги, равномерно расположенные вокруг его таза

9744 Кто-то поблизости теперь имеет две ступни, выступающие из каждой лодыжки

9745 Кто-то поблизости владеет документом на душу кого-то другого поблизости

9746 Кто-то поблизости предлагает королю дурацкую инвестиционную схему

9747 Кто-то поблизости понимает, что Он дракон в гуманоидной форме

9748 Кто-то поблизости понимает, что он мертв уже много веков

9749 Кто-то поблизости понимает, что он несет опасный артефакт

9750 Кто-то поблизости понимает, что он просто вымышленный персонаж

9751 Кто-то поблизости понимает, что он Аватар божества

9752 Кто-то поблизости понимает, что его кисти — это чьи-то чужие кисти

9753 Кто-то поблизости понимает, что его кожа медленно растворяется

9754 Кто-то поблизости вспоминает, как его пытал кто-то еще поблизости

9755 Кто-то поблизости обращается к какому-то дворянину как " Лорд навозных экскрементов"

9756 Кто-то поблизости вспоминает 1d4 вымышленных прошлых жизней

9757 Кто-то поблизости отрекается от всего имущества и становится отшельником

9758 Кто-то поблизости звенит, как колокол, когда видит, что магия используется

9759 Кто-то поблизости видит фигуру Смерти, стоящую рядом с ним

9760 Кто-то поблизости поджигает дерево и забирается на его ветви

9761 Кто-то поблизости проявляет все признаки поздней беременности

9762 Кто-то поблизости кричит от ужаса до завтрашнего рассвета

9763 Кто-то поблизости уменьшается на 1d100%

9764 Кто-то поблизости уменьшается на 50% от талии вверх

9765 Кто-то поблизости пахнет трупом в присутствии магии

9766 Кто-то поблизости раздумывает о преимуществах кожи из дварфьей шкуры

9767 Кто-то поблизости вращается и выплевывает воду, как садовый разбрызгиватель

9768 Кто-то поблизости разбрызгивает кроваво-красную пену из носа в течение 1d6 раундов

9769 Кто-то поблизости высовывает руку тролля из центра своей груди

9770 Кто-то поблизости прорастает черепашим панцирем на макушке его головы

9771 Кто-то поблизости отрачивает отвратительные, не функциональные крылья летучей мыши

9772 Кто-то поблизости прорастает надувными мешочками из своих лопаток

9773 Кто-то поблизости пускает витиеватые перья из своего языка

9774 Кто-то поблизости прорастает пластинами из спины, как стегозавр

9775 У кого-то поблизости вдруг появляется шея, как у жирафа

9776 У кого-то поблизости внезапно появляется восемь глаз, как у паука

9777 У кого-то поблизости вдруг оказалось восемь ног

9778 У кого-то поблизости вдруг появились ступни, как у цыпленка

9779 Кто-то поблизости страдает манией каннибализма, пока его союзники спят

9780 Кто-то поблизости подозревает, что он пытается покончить с собой

9781 Кто-то поблизости проглотил сегодня утром небольшое взрывное устройство

9782 Кто-то поблизости телепортируется на 1d10 ярдов в каждом из 1d10 раундов

9783 Кто-то поблизости думает, что он может потушить огонь, сидя в них

9784 Кто-то поблизости думает, что он умрет, если произнесет свое имя в лунном свете

9785 Кто-то поблизости думает, что он невидим в присутствии королевской семьи

9786 Кто-то поблизости думает, что он последний выживший из вымершей расы

9787 Кто-то поблизости думает, что от него пахнет трупом

9788 Кто-то поблизости пытается покончить с собой следующим серебряным оружием, которое он видит

9789 Кто-то поблизости пытается разрезать себя пополам вдоль

9790 Кто-то поблизости пытается съесть собственные кисти рук

9791 Кто-то поблизости пытается убить каждую корову, которую он видит

9792 Кто-то поблизости пытается снять с себя скальп

9793 Кто-то поблизости пытается проглотить собственную руку, сначала локоть

9794 Кто-то поблизости провоцирует Всплеск, когда он в следующий раз пересекает мост

9795 Кто-то поблизости запускает Всплеск, когда он в следующий раз пересекает дверной проем

9796 Кто-то поблизости искренне верит, что он предсказанный Спаситель

9797 Кто-то поблизости превращается в груды золотой пыли

9798 Кто-то поблизости превращается в груды влажного песка

9799 Кто-то поблизости превращается в соль в течение следующих 1d8 дней

9800 Кто-то поблизости превращается в камень через следующие 5d6 дней

9801 Кто-то поблизости превращается в воду

9802 Кто-то поблизости превращается в древесину, когда его ХП опускаются до 1

9803 Кто-то поблизости исчезает и заменяется прекрасной восковой копией

9804 Кто-то поблизости просыпается завтра в каменном гнезде

9805 Кто-то поблизости просыпается завтра в королевской камере пыток

9806 Кто-то поблизости плачет медовыми слезами, когда чувствует боль

9807 Кто-то поблизости, кто может читать, становится неграмотным на 1d4 недели

9808 Кто-то поблизости, кто не умеет читать, может внезапно прочитать 1d6 языков

9809 Кто-то поблизости, кто никогда раньше не использовал магию, находит артефакт

9810 Кто-то поблизости, кто несет магический предмет, пытается съесть его

9811 Кто-то поблизости будет жизненно необходим для крупного перемирия между двумя расами

9812 Кто-то поблизости сгорит, если он зажжет огонь завтра на рассвете

9813 Кто-то поблизости воспламенится, когда он в следующий раз пересечет движущуюся воду

9814 Кто-то поблизости умрет, если он произнесет свое имя задом наперед

9815 Кто-то поблизости умрет, если он пройдет больше мили за один день

9816 Кто-то поблизости взорвется, если сегодня на закате он прольет кровь

9817 Кто-то поблизости упадет в чан с расплавленным сыром до рассвета

9818 Кто-то поблизости скоро спровоцирует войну между двумя крупными расами

9819 Искры пляшут вдоль любых клинков, которые бьют друг друга поблизости

9820 Внезапно идет дождь сильнее, чем кто-либо когда-либо испытывал

9821 Внезапно местность засыпает снегом, как от многолетней метели

9822 Призывы невозможны в пределах одной мили от целевой точки

9823 Температура в пределах 100 ярдов падает на 18° в минуту в течение 1d4 часов

9824 Температура в пределах 100 ярдов повышается на 18° в минуту в течение 1d4 часов

9825 Руки кого-то поблизости превращаются в крылья, как у утки

9826 Целый скелет огромного красного дракона падает с неба

9827 Труп забытого божества обнаруживается в ближайшей пещере

9828 Вся область начинает погружаться со скоростью один фут в неделю

9829 Вся область наслаждается полным дневным светом в течение 1d10 лет

9830 Вся область производит впечатление тишины и спокойствия

9831 Вся область производит сильное впечатление зла

9832 Вся область была окружена вторгшейся Ордой

9833 Вся область гудит, как будто огромные машины погребены в земле

9834 Вся область вызывает страх у тех, у кого четыре или меньше КЗ

9835 Вся область вызывает у людей лень и вялость

9836 Вся область представляет собой свалку опасных магических отходов

9837 Вся область является раем для зомби

9838 Вся область является массивным святилищем мерзкого Бога

9839 Вся область — это иллюзия; на самом деле она бесплодна и камениста

9840 Вся область такая же горячая и влажная, как сауна в течение 2d12 часов

9841 Вся территория опустошена, как будто прошел огромный пожар

9842 Вся местность окружена рвом с соленой водой, полным акул

9843 Вся область считается священным местом захоронения гоблинов

9844 Вся область темна словно в полночь в течение 1d4 недель

9845 Вся область находится прямо над гигантской золотой жилой

9846 Вся область окружена высокими мраморными коринфскими колоннами

9847 Вся область враждебна к жизни в течение 4d12 месяцев

9848 Вся область усеяна отвратительно изуродованными трупами

9849 Вся область расположена над гигантской колонией термитов

9850 Вся область расположена над логовом огромного дракона

9851 Вся территория зеркально отражена

9852 Вся область окутана густым и едким туманом

9853 Вся область усеяна медузами как берег во время отлива

9854 Вся область густо окутана пылью и паутиной

9855 Вся область переносится на небольшой остров далеко в море

9856 Вся область выглядит так, как будто вчера произошла огромная битва

9857 Вся территория выглядит точно так же, как и 1d10 веков назад

9858 Вся область выглядит точно так же, как будет 1d10 веков спустя

9859 Вся область страдает от интенсивной метели в течение 2d6 раундов

9860 Вся область завихряется мелким белым порошком

9861 Вся область была на дне моря 1d4 недели назад

9862 Вся область будет местом грандиозной битвы завтра

9863 Вся планета переживает полный дневной свет в течение 5d10+24 часов

9864 Врата ада открыты на 4d6 часов

9865 Земля под целевой точкой обрушивается в огромную пещеру

9866 Земля под целевой точкой нагревается до точки горения

9867 Земля под целевой точкой заряжается электричеством

9868 Земля под целевой точкой выглядит как портал в ад

9869 Земля абсолютно плоская отсюда до горизонта в течение 4d6 часов

9870 В земле неподалеку обитают огромные плотоядные дождевые черви

9871 Земля поблизости сильно подвержена эрозии

9872 Земля поблизости расщепляется на глубину 1d10 миль

9873 На землю в пределах 50 ярдов никогда не ступала человеческая нога

9874 Земля в пределах 50 ярдов вздымается как пузырь на пруду

9875 Земля в пределах 50 ярдов покрыта ковром

9876 Земля в пределах 50 ярдов покрыта терракотовой плиткой

9877 Земля в пределах 50 ярдов оказывается полностью искусственной

9878 Земля в пределах 50 ярдов невероятно липкая

9879 Земля в пределах 50 ярдов теперь совершенно гладкая сталь

9880 Земля в пределах 50 ярдов навсегда болотистая и переувлажненная

9881 Земля в пределах 50 ярдов опутана невидимыми лозами

9882 Земля в пределах 50 ярдов — это святилище капризного Бога

9883 На земле в пределах 50 ярдов видны следы недавнего метеоритного удара

9884 Земля в пределах 50 ярдов оседает до степени воронки или конуса

9885 Земля в пределах 50 ярдов медленно превращается в глубокое, спокойное озеро

9886 Земля в пределах 50 ярдов кишит кусачими насекомыми

9887 Земля в пределах 50 ярдов производит только ядовитую растительность

9888 Верховный жрец какого-нибудь божества появляется в целевой точке

9889 Самое большое существо поблизости удваивается в размерах

9890 Самое большое существо поблизости становится невидимым на 4d6 часа

9891 Луна, по-видимому, пылает холодным синим огнем в течение 1d12 месяцев

9892 Луна появилась всего 1d4 дня назад

9893 Луна удваивается в размерах

9894 Луна взрывается

9895 У Луны вырван огромный кусок

9896 Луна имеет большую дыру насквозь

9897 В течение следующего года Луна будет полной каждую ночь

9898 Луна — это не Луна, а космическая станция

9899 Луна теперь представляет собой куб
9900 Теперь Луна находится на геостационарной орбите
9901 Луна теперь состоит из чистого золота за исключением тонкого слоя пыли
9902 Луна перемещается на 50% ближе к Земле
9903 Луна похожа на лицо кого-то поблизости
9904 Луна вращается вокруг планеты с 1d4 кратной своей текущей скоростью
9905 Луна неожиданно таит в себе несметные богатства и невообразимые опасности
9906 Луна исчезает на 1d12 месяцев
9907 Луна дико кружится по небу в течение 7d4 дней
9908 Самый могущественный волшебник поблизости исчезает на 3d8 часов
9909 Самый могущественный волшебник в пределах 10 миль меняет пол
9910 Самый могущественный волшебник в пределах 10 миль впадает в бешенство
9911 Самый могущественный волшебник в пределах 10 миль на самом деле демон
9912 Самый ценный предмет в пределах 50 ярдов оказывается подделкой
9913 Самый ценный меч в пределах 50 ярдов превращается в Ртуть
9914 Поблизости появляется все население ближайшего города.
9915 Все население ближайшего города связано в коллективный разум
9916 Прошедшие 1d10 раундов были всего лишь иллюзией
9917 Философский камень появляется в целевой точке
9918 Планета освобождается от притяжения Солнца
9919 Планета больше не вращается
9920 Теперь планета окружена кольцом
9921 Планета теперь вращается наполовину скорости
9922 Планета теперь вращается в противоположном направлении
9923 Планета теперь вращается с севера на юг
9924 Планета теперь вращается вдвое быстрее
9925 Планета распадается на два стабильных полушария на расстоянии 10 ярдов друг от друга
9926 На планете наступит новый ледниковый период
9927 Атмосфера планеты улетит в космос через следующие 1d6 месяцев
9928 Средняя температура планеты повышается на 18° в неделю в течение 4d6 недель

9929 Полушария планеты вращаются с несколько иной скоростью
9930 Океаны планеты успокоились
9931 Радиус орбиты планеты уменьшается на 1d8 x 10 000 миль
9932 Королевская семья появляется в непосредственной близости
9933 Запах меда и роз пронизывает все в пределах 50 ярдов
9934 Запах тухлых яиц пропитывает все в пределах 50 ярдов
9935 Небо словно пылает, так далеко, насколько может видеть глаз.
9936 Небо словно кишит огромным сонмом ангелов
9937 Небо над головой клубится темными красками на протяжении 1d4 ходов
9938 Небо переливается ослепительными красками до закатного заката
9939 Звук сотен лающих собак наполняет воздух
9940 Шум могучих ветров наполняет воздух, но воздух спокоен
9941 Заклинание выстреливает случайным образом в каждом из следующих 4d4 раундов
9942 Заклинание выстреливает в следующего субъекта, находящегося поблизости, проливающего кровь.
9943 Отныне солнце выглядит бледно-голубым
9944 Солнце распадается на стабильную двойную пару
9945 Всплеск задерживается до тех пор, пока поблизости не прольется кровь; перебросьте для эффекта
9946 Всплеск затрагивает только женщин; перебросьте для основного эффекта
9947 Всплеск затрагивает только мужчин; перебросьте для основного эффекта
9948 Всплеск только выглядит происходящим; перебросьте еще раз для видимого эффекта
9949 У самого высокого субъекта в этом районе развивается острая боязнь высоты
9950 Самый высокий субъект в округе вырастает на 50%
9951 Самый высокий субъект в этом районе подвергается нападению Бобров
9952 Самый высокий субъект в округе уменьшается на 50%
9953 Самое высокое дерево поблизости сгорает дотла в 1d4 раундах
9954 Целевая точка приобретает интеллект и свободную волю
9955 Целевая точка становится окном для созерцания других миров

9956 Целевая точка становится открытыми воротами в ад

9957 Целевая точка — это канал к межзвездному пространству

9958 Целевая точка — это крошечные врата в какой-то отдаленный мир

9959 Целевая точка-прямой путь к элементарному воздуху

9960 Целевая точка окружена ярко-красными пластиковыми конусами

9961 Целевая точка интенсивно магнитна в течение 4d6 часов

9962 Целевая точка по слухам является местом исцеления

9963 Целевая точка запечатана в 10 футовом шаре силы

9964 Целевая точка — это центр зоны антимагии

9965 Целевая точка-место убийства какого-то могущественного божества

9966 Целевая точка издает звук, похожий на сирену воздушной тревоги

9967 Целевая точка излучает интенсивный холод в течение 4d6 часов

9968 Целевая точка излучает интенсивное тепло в течение 4d6 часов

9969 Целевая точка пресекает любые попытки телепортироваться рядом с ней

9970 Температура в пределах 50 ярдов падает на 10d10 градусов в течение одного часа

9971 Температура в пределах 50 ярдов поднимается на 10d10 градусов в течение одного часа

9972 Этого дня не было; время сброшено на полночь прошлой ночи

9973 Тысячи столярных гвоздей падают с неба

9974 Тысячи зубов дождем сыплются с неба

9975 Тысячи крошечных стеклянных овалов падают с неба

9976 Время больше не течет в пределах 1d4 ярдов от целевой точки

9977 Время течет в 10 раз быстрее в пределах 1d4 ярдов от целевой точки

9978 Завтра высокий прилив достигнет целевой точки заклинания

9979 Горожан поблизости легко запугать харизматичным оратором

9980 Триумфальные фанфары наполняют воздух в течение 1d6 ходов

9981 Нежить лоббирует местного правителя для получения законодательного статуса

9982 Очень соленый дождь идет в течение 1d4 часов

9983 Вязкий гной сочится из всех ран, полученных в пределах 50 ярдов

9984 Вязкая желтая слизь сочится из любого холодного оружия поблизости

9985 Вулканический пепел покрывает эту область на глубину 1d4 дюйма

9986 Ходить по этой местности так же трудно, как пробираться по глубокому снегу

9987 Вода, потребляемая в этой местности, вызывает иллюзию земноводности

9988 Вода, потребляемая в этом районе, по вкусу напоминает лучшее вино

9989 Вода, потребляемая в этом районе, сильно отдаст навозом

9990 Вода течет из целевой точки, заполняя 100-ярдовую полусферу

9991 Вода в этом районе кипит при температуре 22 ° по Цельсию

9992 Вода в этом районе замерзает при температуре 22 ° по Цельсию

9993 Погода в этом районе резко меняется каждый час в течение одной недели

9994 Погода в этом районе сверхъестественно интенсивна в течение 1d4 месяцев

9995 Находясь в этой области, мужчины невидимы для женщин, и наоборот

9996 Находясь в этой области, никто не может включать существительные в свою речь

9997 Находясь в этой области, никто не может причинить или пострадать от каких-либо травм

9998 Находясь в этой области, никто не может говорить ни о чем за пределами этой области

9999 Находясь в этой области, никто не может говорить ни с кем другим в этой области

0000 Звезды Правы!

Примерные условия, определяющие длительность Всплеска Хаоса

Ряд всплесков хаоса в предыдущем списке не имеют заданной продолжительности. Игроки могут разумно задаться вопросом, как долго персонаж должен страдать от такого эффекта, особенно если их попытки снять проклятие или рассеять магию были безуспешными.

Следующий список предлагает несколько возможных "условий", которые должны быть выполнены до того, как эффект Всплеска Хаоса закончится сам по себе. Либо ГМ, либо игрок могут бросить 1d100, чтобы определить, какое условие должно быть выполнено, но ГМ должен решить, следует ли раскрывать это условие игроку прямо; возможно, потребуется какое-то задание или задача, прежде чем условие может быть предсказано. ГМам рекомендуется быть скрытными, но не самовольно злонамеренными в использовании этого списка.

- | | |
|---|--|
| 01 10d100 часов прошло | 40 Он провел 10d10 дней и ночей, не говоря ни слова |
| 02 1d4 ходов пропущено за уровень заклинателя | 41 Он провел 1d4 недели без воздействия прямых солнечных лучей |
| 03 Он достиг свободного владения 1d4 дополнительных языков | 42 Он провел один полный месяц без использования магии или каких-либо магических предметов |
| 04 Он достиг свободного владения еще одним языком | 43 У него была личная аудиенция с 1d6 различными божествами |
| 05 Он был удостоен титула от королевской семьи | 44 Он собственноручно вырезал мраморную статую самого себя |
| 06 Его заклеили раскаленным железом как быка | 45 Он спрятал проклятый Рубин под высокой горой |
| 07 Он был официально помилован королем | 46 Он выпил 1d4 пинты лампового масла |
| 08 Его ХП были уменьшены до 1 | 47 Он выпил 1d8 пинт своей собственной крови |
| 09 Он был воскрешен | 48 Он обнаружил и уничтожил артефакт |
| 10 Он был пронзен серебряным оружием | 49 Он потерял уровень |
| 11 Его судили и посадили в тюрьму за ересь | 50 Он потерял в общей сложности 3d10 ХП из-за ожогов от кислоты |
| 12 Он победил 10d10 воинов в одном бою | 51 Он потерял в общей сложности 3d10 ХП из-за повреждения электрическим током |
| 13 Он купил очень дорогой дом и сжег его дотла | 52 Он вручную откопал алмаз размером больше его головы |
| 14 Он сломал все пальцы на одной из своих рук | 53 Он женился |
| 15 Он построил 2d10 снеговиков | 54 Он женился, развелся и снова женился 1d4 раз |
| 16 Он сжег свой нынешний дом | 55 Он породил наследника |
| 17 Он поджег себя на 2d20 общих ХП огневого урона | 56 Он сровнял с землей ближайшее деревянное строение |
| 18 Он принес в это место галлон воды из моря | 57 Он бодрствовал в течение 4d6 подряд дней и ночей |
| 19 Он отнес камень с этого места к морю | 58 Он вернул к жизни ближайшую нежить |
| 20 Он вырезал свое полное имя на 10d10 разных деревьях | 59 Он извлек со дна моря особую золотую монету |
| 21 Он совершил кругосветное плавание, не прибегая для этого к магии | 60 Он избавил себя от всех магических предметов |
| 22 Он сочинил 3d4 сонеты | 61 Он избавил ближайший город от мышей и крыс |
| 23 Он отрезал 1d4 пальца | 62 Он выкинул меньше своего веса на 1d1000, одна попытка в день |
| 24 Он отрезал себе ухо | 63 Он выкинул меньше своей мудрости на 1d100, одна попытка в день |
| 25 Он уничтожил все книги, которые у него есть | 64 Он взобрался на самую высокую гору на континенте |
| 26 Он уничтожил все столы в пределах 1d4 миль | 65 Он заточил каждое лезвие в пределах 1d10 миль |
| 27 Он уничтожил свое самое ценное имущество | 66 Он побрил свою голову совершенно наголо |
| 28 Он вырыл на этом месте действующий и продуктивный колодец | 67 Он сбросил 2d10 фунтов |
| 29 он съел золото, ценностью в 1000 монет | 68 Он в одиночку запрудил ближайшую реку |
| 30 Он съел 1d4 фунта почвы | 69 Он убил 1d10 нежити |
| 31 Он съел 1d4 кратно своему весу в белках | 70 Он убил 1d6 королей |
| 32 Он съел 2d6 фунтов вяленой кожи | 71 Он потратил 1000000 золотых монет и ничего не получил взамен |
| 33 Он съел целую, живую курицу | |
| 34 Он извлек 1d4 своих собственных зубов | |
| 35 Он повалил 3d6 деревьев старше его самого | |
| 36 Он выковал меч из метеоритного железа | |
| 37 Он нашел затерянный город спрятанный в пустыне | |
| 38 Он основал культ | |
| 39 Он набрал уровень | |

- 72 Он провел 1d4 дня и ночи на дне глубокого колодца
- 73 Он провел ночь в хлеву по меньшей мере с 3d10 свиньями
- 74 Он провел ночь в каждом из 2d6 драконьих логовищ
- 75 Он провел целую ночь на дне озера
- 76 Он провел всю ночь голым и безоружным в снегу
- 77 Он провел целую ночь запертый в бочке
- 78 Он провел целую ночь по шею в потрохах
- 79 Он ударил себя ножом, который сам же и выковал
- 80 Он выпил 4d10 галлонов воды
- 81 Он проглотил пинту расплавленного свинца
- 82 Он вытатуировал на своей коже 10d100 загадочных рун
- 83 Он сорвал попытку убийства короля
- 84 Он спровоцировал 1d4 дополнительных диких всплесков
- 85 Он побывал на обоих магнитных полюсах мира
- 86 Он прошел вброд вдоль берегов 1d4 океанов
- 87 Он прошел 10d100 миль
- 88 Он прошел по дну океана
- 89 Он прошел по поверхности Луны
- 90 Он прошел по берегам ада
- 91 Он сплел шестифутовую веревку из собственных волос
- 92 Он написал свое полное имя в 10d10 различных книгах
- 93 Он откопал 1d4 фунта золота
- 94 Его следующий день рождения
- 95 Его сын порождает наследника
- 96 Прошел один год и один день
- 97 Нынешний король умер
- 98 Происходит следующее полное лунное затмение
- 99 Он совершил экзорцизм над членом королевской семьи
- 00 Он был укушен 1d6 различными ликантропами